

PC Games Disc & More

7/93
DM 7,-



16 ab sofort
Seiten mehr!!!

DAS OPTIMUM

Strike Commander

DIE NEUE WELT

The 7th Guest

UND...

EYE OF THE BEHOLDER III
EMPIRE DELUXE • FREDDY PHARKAS
CHESS MANIAC • BATTLE ISLE DATA
DISK 2 • COMANCHE MISSION DISK
DSA 2 - DIE ENTWICKLUNG
WORKSHOP GOLF • EL FISH

DIE ALTERNATIVE

Sound Galaxy NX pro16

C O V E R D I S K

SYNDICATE

Spielbare Demoverision des
neuen Strategie-Hammers
der Populous-Macher.

386er • VGA • DOS 5.0 • EMS

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so
wenden Sie sich bitte an Ihren
Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten
verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus
dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 7/93
Postfach
8500 Nürnberg 1

ab 1. Juli 1993:
90 327 Nürnberg



Compact Disk Read Only Memory, CD ROM ist der Begriff, der zur Zeit nicht nur in der Computerspiel-Szene für Aufmerksamkeit sorgt. Allerorts sieht, liest oder hört man von diesem Datenträger, der sich anschießt, der gesamten Medienwelt neue Impulse zu geben. Sei es, daß mehrbändige Enzyklopädien oder ganze Jahrgänge von Zeitschriften auf kleine Scheiben gebannt werden oder interaktive Lern- und Informationssoftware sowie Computerspiele neue Qualitäten erhalten. CD ROM ist in aller Munde.

So wird sich auch in PC Games die entsprechende Rubrik etablieren und dieser speziellen Gattung ein eigenes Forum bieten. Vorstellen wollen wir dabei auch Unterhaltungssoftware im weitesten Sinne. Denn interessante Anwendungen auf CD ROM gibt es allermal, wie z.B. die tollen Microsoft Libraries "Cinemania" oder "Beethoven". Dennoch stehen die Spiele-CDs natürlich nach wie vor an oberster Stelle unserer Berichterstattung.

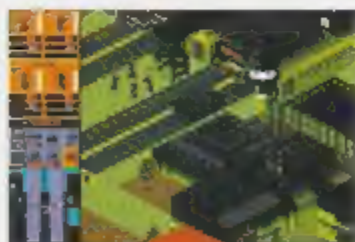
Gerade CD ROM-Computerspiele haben einigen Nachholbedarf, was das Nutzen aller Möglichkeiten der neuen Technik anbelangt, nämlich sich in den Dienst der spielerischen Komponente zu stellen. Zumeist sind bisher lediglich mit CD-Sound und Sprachausgabe aufgepeppelte Spiele zu finden. Selbst bei aufwendigen Produktionen, wie The 7th Guest, das an und für sich in Erstaunen versetzt, vermißt man bei genauerer Betrachtung die spielerische Innovation. Genau dieser Ansatz wird in Zukunft im Mittelpunkt unserer Betrachtungen der CD ROM-Entwicklungen stehen.

Christian Müller
Leitender Redakteur



Bullfrog, die Populous-Schöpfer, melden sich nach Monaten mit einer interessanten Mischung aus Strategie und Action zurück.

In Syndicate haben die angelsächsischen Weltenbauer um Peter Molyneux das komfortable und übersichtliche Spielsystem ihrer Erfolgsprogramme Populous und Powermonger weiter verfeinert, der Darstellung eine höhere Auflösung verpaßt und auch mit Musikstücken und SoundFX nicht geizt. Die Story ist wieder in eine neu erschaffene Welt eingebettet, die wieder eine ganz eigene Dynamik entwickelt und oftmals an Ridley Scott's faszinierende Großstadtkrise im Kultfilm "Bladerunner" erinnert.



**MEHR INFOS
AUF SEITE 62**

W
H
A
T
I
S
T

INHALT

RUBRIKEN

What's up?	3
Inhalt	4
UPtoDATE - News	6
Inserentenverzeichnis	41
Secret Whisper - Tips & Tricks	51
Komplettlösung - Eco Quest 2	53
Post Script - Leserbrief	56
Help Line - Leserbrief	59
Charts	60
Garantie Coverdisk	61
● Coverdisk Syndicate	62
Coming up!	114
Impressum	114

SPIEL DES MONATS

● Strike Commander	16
--------------------	----

REVIEWS

Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist	22
Wordtris	26
Comanche Mission Disk 1	28
Home Alone 2	30
Liverpool	31
Hockey League Simulator 2	32
Chess Maniac 5 Billion and 1	34
Empire Deluxe	38
Trump Castle 3	42
Hoyle Classic Card Games	43
Eye of the Beholder 3	44
El-Fish	48

THE 7TH GUEST

Die Entwicklungsdauer moderner Unterhaltungssoftware ufert mehr und mehr aus.

Nach Origins Strike Commander-Marathon läuft nun auch das Entwicklerteam Trilobyte über die Ziellinie. Und ebenso tragen die innovativen US-Boys einen Meilenstein der Computerspielgeschichte unter dem Arm: The 7th Guest. Auf zwei CD-ROMs befinden sich

über 700 Megabyte an Daten, die eine erste Vorstellung von dem erlauben, was Computerspieler in der Zukunft erwartet.

90



Battle Isle Data Disk 2	50
Fallen Empire	67
Vikings - Fields of Conquest	70
Protostar	72
An American Tail	74

PREVIEW

Return of the Phantom	104
Fields of Glory	106
Wallstreet Manager	108
Betrayal at Krondor	109
Pirates Gold!	110
War in the Gulf	112
Twilight 2000	112

CD ROM

● The 7th Guest	76
Eco Quest	82
Laura Bow - The Dagger of Amon Ra	84

EDUCATION

Putt Putt's Fun Pack	86
----------------------	----

USINGS

Stereo	88
World Atlas	89

PD & SHAREWARE

Monster Bash!	64
Seaquest	64
Gateworld	65
Baron Baldric	65
1483	66

WORKSHOP

Golfen ohne Ende - Teil 1	90
Simulationen für Fortgeschrittene - Teil 4	96

HARDWARE

Sound Galaxy NX pro 16	100
------------------------	-----

SPECIALS

In Progress: DSA 2 - Sternenschweif	12
Gewinnspiel The Legacy	103



12 Mit ersten Bildern von "Sternenschweif" und einem exklusiven Entwicklungstagebuch steht der Nachfolger des deutschen Rollenspiel-Erfolgs DSA im Mittelpunkt der nächsten IN PROGRESS-Rubriken.



16 Auf fünf Seiten ziehen wir einen wahrlich erschöpfenden Schlußstrich unter die lange Geschichte des Strike Commanders. Schon Sie alle Flugzeuge und Personen!



90 In dieser Ausgabe eröffnen wir einen neuen Workshop: Golfen ohne Ende. Am Beispiel von Links 386 pro und seiner Erweiterungsdisketten, werden wir Ihnen die Geheimnisse des Nobelsports und seines Referenzprogrammes nahebringen.

UPDATE

von Thomas Barovskis
und Thorsten Szameitat



Lottopakel **Lotto spielen ohne Wenn und Aber**

Passionierte Lottospieler finden bei Sybex' Lottopakel gleich vier interessante Shareware-Programme rund um ihr Hobby. Von der Ermittlung selten getippter Zahlenkombinationen bis zur Betreuung von großen Tippgemeinschaften findet sich in den Programmen Lotto-Star, Quick-Lotto, Quick-System und Graphic Lotto alles was das Spielerherz begehrt. Für DM 19,80 ist das Paket mit ausführlicher Anleitung im Buchhandel zu finden.



Adressverwaltung

Beste Adresse

Wichtige Adressen komfortabel und sicher verwalten kann der Windows-Benutzer mit der Adressverwaltung Version 2.01 der Firma HPK-Computer aus Nettetal. Vom Etikettendruck und -design bis zur Verwaltung von Personalbildern und Firmenlogos wurde an alles gedacht. Für DM 139,- kann die Software bei HPK-Computer, W-4054 Nettetal bezogen werden.



Windows Add-Ons

Bookware

Für knapp DM 50,- kann der Windows-User sein System um fünf hilfreiche Tools erweitern. Die auf zwei Disketten enthaltenen Programme beschleunigen das Kopieren von Disketten, erleichtern das Editieren der verhassten "INI"-Dateien, und stehen beim Abspielen von "WAV"-Dateien zur Seite. Ein Directory-Printer erlaubt außerdem, den Inhalt ganzer Verzeichnisse per Mausklick zu Papier zu bringen. Mit System-Info erfahren Sie mehr über die Bestandteile Ihres Systems. Der Käufer erwirbt mit dem Kauf der Bookware übrigens die voll ausgestatteten Programmversionen.



Das PC Games-Leser-Telefon

EINSAM UND VERLASSEN?

Dann ist diese Telefonnummer die falsche Wahl. Wenn Sie jedoch Fragen, Anregungen oder Beschwerden vorzubringen haben, können Sie ab sofort unseren Kundenservice direkt erreichen.

Unter der Telefonnummer **0911 - 43 67 47** können Sie von Montag bis Freitag zwischen 13.00 Uhr und 16.00 Uhr Ihrem Herzen Luft machen.

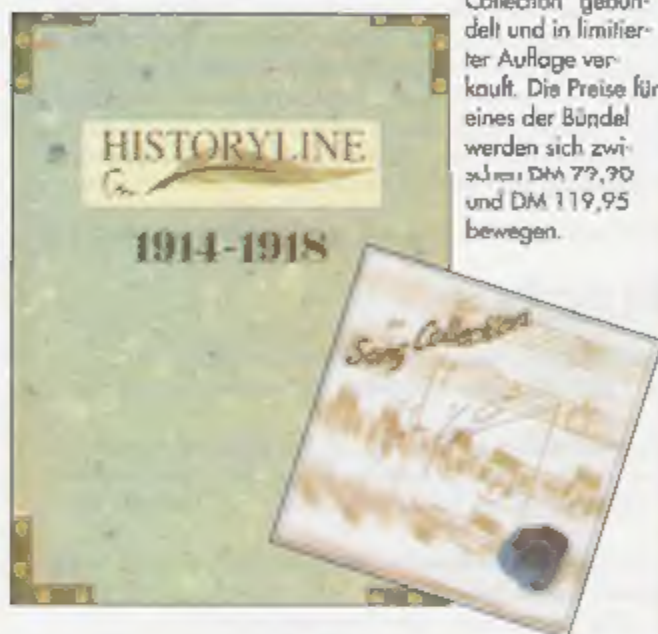
Das FAX mit der Nummer **0911 - 45 72 79** steht 7 x 24 Stunden wöchentlich bereit.



Blue Byte

Sommeraktion

Unter dem Motto Games 'n' Sound startet Blue Byte im Juli eine Verkaufsfaktion für den Einzelhandel. Die Spiele Battle Isle, Battle Team sowie Historyline werden jeweils mit der CD "The Song



Bomico Verkaufs- hitparade

- 1 Stunt Island
- 2 Inca
- 3 Humans
- 4 Alone in the Dark
- 5 Sim Life
- 6 Space Quest
- 7 Complete Chess System
- 8 Fallen Empire
- 9 Shadow of the Comet
- 10 Vikings - Fields of Conquest

Mystic Games

Ebingstr.33 7453 Balingen 2
Telefon: 07475/6710

Alone in the Dark	DV	91.95
Amsterdam	DV	92.95
Civilization	DV	95.95
Comanche	DV	92.95
Das schwarze Auge	DV	95.95
Der Feindstar	DV	81.95
Dune 3	DV	64.95
Eldorado Manager	DV	81.95
Eye of the Beholder 3	E	89.95
F15 Strike Eagle 3	DA	94.95
Hannibal	DV	81.95
Horus	DV	81.95
History Line 1914-18	DV	81.95
Inca	DV	95.95
Indiana Jones 4	DV	88.95
Kings Quest 6	DV	81.95
Landings 2	DV	81.95
Legend of Kyrandia	DV	73.95
Links 395 Pro	DA	94.95
Might & Magic 4	DV	81.95
Monkey Island 2	DV	81.95
Populus 2	DV	75.95
Space Quest 5	DV	89.95
The 7th Guest 1 CD	E	109.95
Transcendia	DA	69.95
Ultima 7 Teil 1	DA	79.95
Ultima 7 Teil 2	DA	79.95
Ultima Underworld 2	DA	76.95
Wing Commander 2	DV	81.95
Wizardry 7	DV	98.95
Zool	E	67.95

Lebensgeschichte auf Anfrage

PC-Joystick's

Catapellon Pro-mix transparent 64.96
Catapellon Pro-Standard trans. 69.96

CH-Products

Mach 1	49,95
Mach 1-Plus	59,95
Mach 2	69,95
Mach 3	79,95
Fahrtstrecke	85,95
Versandkosten und Verpackung 6. DM UPS 12,-	
Schulungsbroschüre 2. plus Hochrechnungsbroschüre	
Anleitung zur Vertikalen per Kurvenblick 18,-	

Spiele Total 202 11111

Shareware, Vollversionen, CD's kommerzielle Spiele, Soundkarten

Shareware Vollversionen auf Diskette

Commander Keen I-III	59,- DM	Secret Agent I-III	59,- DM
Commander Keen IV+V	59,- DM	Crystal Caves I-III	59,- DM
Commander Keen VI	79,- DM	Paganitzu I-III	59,- DM
Cosmos Comic I-III	59,- DM	Major Stryker I-II	58,- DM
Dark Ages I-II	59,- DM	Captain Comic II	59,- DM
Duke Nukem I-III	59,- DM	Elektro Body	49,- DM

Kommerzielle Spiele auf Diskette

Airbus A320	85,- DM	Battle Chess 1	25,- DM
Indiana Jones 4	95,- DM	Battle Chess 2	75,- DM
Space Quest V	80,- DM	Eye of the Beholder 2	90,- DM
Ultima Underworld 1	80,- DM	Balance	45,- DM
Ultima Underworld 2	80,- DM	Trolls	55,- DM
Wing Commander 1	50,- DM	Xenobots	90,- DM
Wing Commander 1 Deluxe	85,- DM	Links 386 Pro	95,- DM
Wing Commander 2	80,- DM	History Line	90,- DM
Wing Commander 2 Special Edition	50,- DM	Star Trek	90,- DM
Monkey Island 1	90,- DM	Dream Team	80,- DM
Monkey Island 2	90,- DM	Comanche	95,- DM
Legend of Kyrandia	95,- DM	Warlord One Grand Prix	80,- DM
Humans	65,- DM	First Assault	75,- DM
Inoa	99,- DM	Lord of the Rings 1	80,- DM
Kings Quest VI	99,- DM	Lord of the Rings 2	80,- DM

Die ! Soundkarte



• 16 Br Samples • 32g
 • Sampling • Soundblaster
 • kompatibel • Samples on
 • Board • CD Klangqualität
 • auch im Synthesizer-
 • bereich • Intuitive
 • Sound • hochgelobte
 • Software zusammen mit
 • 15 Musikstücken im Mi-
 • dieformat von Michael
 • Jackson bis Paul Mc
 • Carthy • Tausende von
 • Musikstücken lieferbar

CD's Kommerzielle Spiele

Patrizier	129,90 DM
Deutsches Spiel - Simulation des Seehandelstrafikums	
Kings Quest V	89,90 DM
Abenteuerroman	
7th Guest	179,50 DM
3 CD-ROMs mit Voice in 25-1992, 32 Grafik, Live Action	
Air Warrior	119,90 DM
Flugsimulator im Zeit der Zeit des Krimis Kollagen	
Chessmaster 3000	99,00 DM
Mittelmittel-Schachspiel unter Windows 3.1 in Englisch	
Incra	139,00 DM
Großer intensiver Film, spielt in der new Zeit	
Mantis Expert: Fighter	149,90 DM
Weltweit simulativer als Action - Spiel	
Deathstar Arcade Battles	54,90 DM
Action, Fantasy, Karten, Casino Spiel	
ROTOR	69,90 DM
3 Spieler, Puzzle, Time Event, Action mit Weltumfahrt	
Software Jukebox	69,90 DM
4 unterschiedliche Spiele, Links - Jollygame - Faces, Top	
Jones in the fast Lane	69,90 DM
Wirtschaftsspiel	
Monkey Island	99,90 DM
Abenteuerroman - Teil 10 des Abenteuers	
Pacific	119,90 DM
Mittelwelt 3D-Panzer Simulation	

CD's Shoreware

Game Archiv	99,99 DM
200 Filz- und Stempelverspiele, 4 neue Unterpfeile	
Game Power	99,99 DM
430 Stempelverspiele, 100 Stempel und 2000 Angel	
VGA Fun Games	79,99 DM
Über 100 lustigen Stempelverspiele auf einer CD	
Game Master	99,99 DM
Unterhaltung für Stempelverspiele für zwei Personen	
Data Media Spiele CD	129,99 DM
1000 Stempelverspiele • 1000000 Indiana Jones	



Unser vierfarbiger
ca. 70 Seiten starker
Share-ware und CD
Katalog - viele
Angebote, Infor-
mationen, Highlights.

Weiterhin im Angebot:

Jede Menge
Shareware-
programme
aus allen
Bereichen
Über 200 CD-
Titel lieferbar
Alle Informationen
entnehmen Sie
bitte unserem
kostenlosen Katalog



Uwe Fürstenberg, Prof. Haase und der Vertreter der DGFF im Gespräch.

Monitore, Mäuse und Minister

"Verdummen die Kinder vor den Monitoren?" - Diese und andere Fragen standen bei einem Parlamentarischen Abend der MicroProse GmbH Deutschland in Bonn zur Debatte. Am 24. März lud der Softwarehersteller in Zusammenarbeit mit der DGFF, der Deutschen Gesellschaft zur Förderung der Freizeitwissenschaften, an die 40 Bonner Parlamentarier zum Gespräch. Auf der Liste der Referenten standen Prof. Hennig Haase von der Uni Frankfurt, Prof. Rainer Karte von der FH Dortmund sowie Uwe Fürstenberg, Marketingmanager bei MicroProse Deutschland. Festgestellt wurde unter anderem, daß sich für die üblichen Vorurteile gegenüber Videospielen - Verhinderung der Kreativität, soziale Vereinsamung etc. - keine stichhaltigen Beweise führen lassen.



Das XY Buch

Auch in diesem Monat bittet der Düsseldorfer Sybex Verlag wieder drei seiner Spezialisten zu Wort. Drei Fachbücher im Umfang von 1.000, 500 und 1.000 Seiten, geben dem Anwender erschöpfende Antworten auf alle Praxisfragen.

Das Paradox für Windows Buch von Manfred Hoffbauer richtet sich an Einsteiger und Fortgeschrittene in Borlands Paradox-Welt. Schrittweise führt der Autor in die Bedienung der neuen Datenbank ein, ohne dabei die erfahrenen Anwender zu vergessen. Für DM 79,- ist das 1.000-seitige Mammutbuch im Buchhandel erhältlich.

Seit Einführung der MIDI-Norm 1983 hat sich das "Musikinstrument-Digital-Interface" rasch und in vielen Bereiche durchgesetzt. Das MIDI-Buch von Christian Brant liefert ein breites Grundlagenwissen für Musiker, aber auch angehende MIDI-Programmierer. Der Preis beträgt DM 89,-.

Das Word Perfect 5.2 für Windows Buch bietet eine komplette Einführung in die professionelle Textverarbeitung mit Wordperfect für Windows. Von der Installation bis zur Erstellung von Serienbriefen und Tabellen führt Alan Simpson den Leser. Für DM 79,- erwirbt man hier ebenfalls ein Buch mit einem stolzen Umfang von 1.000 Seiten.

Die Kathedrale

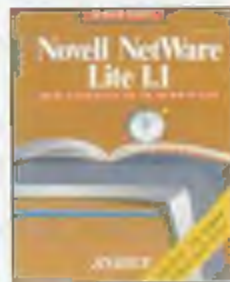
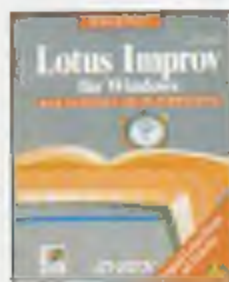
Das Buch zum Spiel

Wer an dem deutschen Textadventure "Die Kathedrale" Gefallen fand, kann sich aus der Feder des Storywriters und Spieledesigners Harald Evers jetzt die "Laptop-Version" des Gruselabenteuers zulegen. Auf 320 Seiten wird dem Leser das Gruseln gelehrt. Erschienen ist das Buch im Herbig Verlag, für die Anschaffung müssen in Ihrem Budget DM 39,- einkalkuliert werden.



QuickStart Einfach durchstarten!

Nicht nur von Einsteigern wird die QuickStart-Buchreihe des Sybex Verlages als preiswerte Lektüre geschätzt. Auch in diesem Monat erscheinen drei neue Titel zu bekannten Anwenderprogrammen. Das Konzept der Serie ist, in 20 Schritten in die Benutzung der jeweiligen Soft-



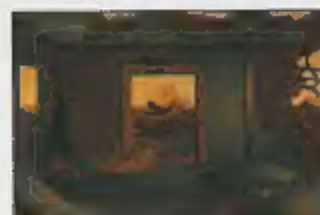
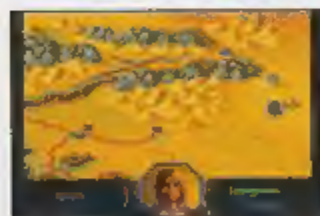
ware einzuführen. Zum Preis von DM 24,80 bzw. DM 19,80 kann sich der Interessierte Leitfäden zu Lotus Improv für Windows, Paradox für Windows und Novell NetWare Lite in leicht-verdaulichem Schreibstil zulegen.



Burntime

Endzeitstimmung

Mit Burntime bringt MAX Design in naher Zukunft ein sehr aufwendiges Strategie- und Handelsspiel auf den Markt. Bis zu zwei Spieler können in einem düsteren Zukunftsszenario mit bis zu drei Computergegnern um knappe Vorräte, Waffen und Macht Wettstreit. Ziel des Spieles ist es, das größtmögliche Gebiet unter seinen Einflußbereich zu bringen, und so zur mächtigsten Person aufzusteigen. Der empfohlene Verkaufspreis wird bei ca. DM 120,- liegen.



Aus der Vergangenheit (1869) springt Max Design mit Burntime in die Zukunft.

Jurassic Park
Mammutprojekt

Eines der größten Filmprojekte der jüngeren Kinogeschichte hat lange vor dem Anlaufen schon mehr Geld eingebracht als irgendein anderer Film. Unter den über 1.100 Lizenzverträgen für Handtücher, Zahnbürsten etc. findet sich auch ein Abkommen mit dem britischen Spielehersteller Ocean. Jurassic Park - The Game wird zeitgleich mit dem Kinostart des Spielberg-Films bei uns erhältlich sein. Geplant sind zwei unterschiedliche Versionen für Diskette und CD-ROM.



Mit der Link- und Modemoption erhält F1OP den letzten Schliff.

F1 Grand Prix - Zusatzdisk
Duell der Boliden

MicroProse Formula One Grand Prix hat jetzt schon seit Monaten die Spitze der Rennwagensimulationen inne, kein anderes Programm kann diesem Paradestück exzellenter Softwarekunst das Wasser reichen. Nun lohnt es sich noch mehr in den Rennzirkus einzusteigen, denn MicroProse hat endlich eine modernfähigere Version auf den Markt gebracht. Über Telefonmodem hat man jetzt endlich die Gelegenheit, mit einem weit entfernten Freund um die Wette zu fahren und ein paar Runden um den ein oder anderen Parcours zu drehen. Es besteht aber auch die Gelegenheit zwei Rechner mit einem Nullmodem zu verbinden, um das Spiel zu zweit zu genießen. Jetzt gewinnt es deutlich an Rasantz, holt man

Neue Shareware-CDs

Shareware-Sammlungen auf CD-ROM bieten bei günstigem Preis oft mehr Spaß als jedes kommerzielle Programm. Drei neue CDs wollen Sie zum nächsten Stöbern einladen:

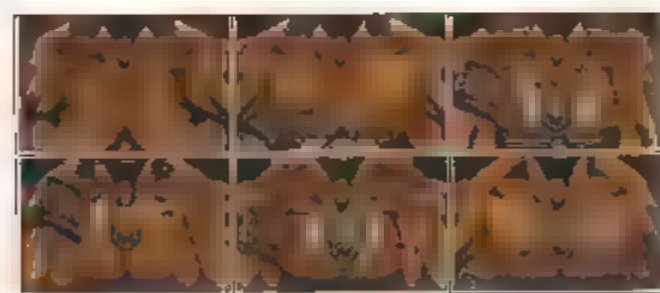
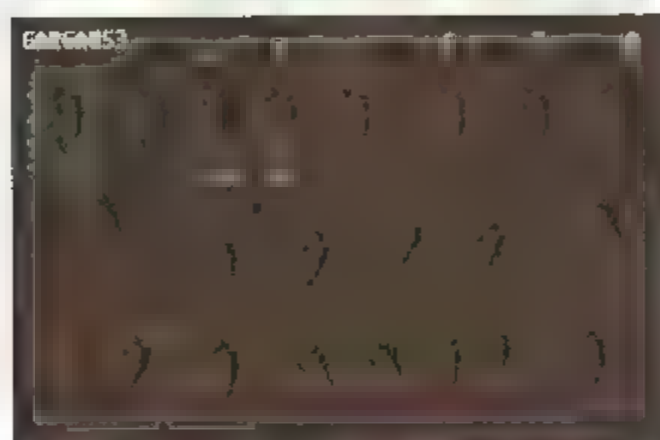
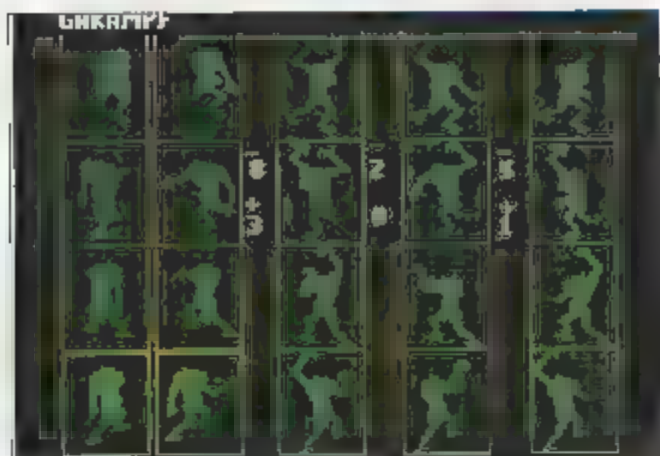
Für schlappe DM 19,80 findet der Spielebegeisterte auf der "Just Games!"-CD von Joysoft über 50 DOS- und Windows-Spiele sowie jede Menge Demos und Animationen. Eine Anschaffung die Sie auch nach Wochen sicher nicht reut.

250 MByte an Spielen, Grafikprogrammen, Utilities, Bildern und Cliparts für DOS und für Windows befinden sich auf Flash Graphics' Shareware Perlen Volume 2. Ein Markenzeichen, das unter Sharewaresammlern ja bereits hinlänglich bekannt sein dürfte.

Ebenfalls sehr eindrucksvoll ist die Masse an Programmen und Daten, die auf der VGA-Spektrum 2

CD von S&S Publishing gesammelt wurden: Über 1.100 VOC Files, über 800 MOD Files, zahlreiche Spiele und Animationen sind der Garant für anhaltende Unterhaltung.





Oben: Ein kleines Bestiarium. Neue Monster gibt es in *Startschweif* natürlich reichlich.

Mitte: Animationssequenzen par excellence.

Rechts: Auch komplett neue Locations wie dieses Depot wird es im Spiel zu sehen geben.

Entwicklungstagebuch Teil 1

DSA 2 -



Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen der Entwicklung des zweiten Teils der Nordland Trilogie. Zu 'Das Schwarze Auge - Sternschweif' lassen wir exklusiv Attics Guido Henkel zu Wort kommen.

Von Guido Henkel/Hans Ippisch

Seit der Fertigstellung der "Schicksalsklinge" sind nun doch einige Monate ins Land gezogen, die wir allerdings keineswegs verdoßt haben. Unmittelbar nach der Beendigung gingen die Autoren bei Fantasy Productions zu Werke, die Fortsetzung zu planen und zu entwerfen. Unter der Leitung von Michael Johann entstand dort im Laufe der letzten Monate eine Geschichte, die nahezu nahtlos an die Schicksalsklinge anschließt, doch deutlich dichter und atmosphärischer ist. Der Spieler kann sich zu Beginn natürlich wieder seine eigene Heldengruppe zusammenbasteln. Ob eine Anfängergruppe mit Abenteurern der ersten Stufe jedoch eine Chance besäße, die



Sternenschweif

sich bietenden Abenteuer lebend zu überstehen, scheint sehr fraglich. Die von Fantasy-Productions auf mehreren bündelartigen angefertigten Unterlagen lassen starke Zweifel daran aufkommen. Aus diesem Grund haben sich die Autoren unter der Aufsicht von DSA-Meister Werner Fuchs auch etwas ganz Besonderes für eben diese Neueinsteiger einfallen lassen, um Ihnen eine reelle Chance zu gewähren, dieses Abenteuer zu bestehen. All diejenigen jedoch, die den ersten Teil bereits erfolgreich gemeistert haben (unsere Gratulation an dieser Stelle), können jeden beliebigen Spielstand auf der "Schicksalsklinge" in "Sternenschweif" weiterverwenden.

Damit die Qualität der gesamten Geschichte und auch des Hintergrunds zu "Sternenschweif" stimmt, hat sich Werner Fuchs diesmal persönlich das Mikrophon der Story und der Überprüfung des Grobkonzeptes angeeignet.

So finden Sie sich im zweiten Teil der DSA-Computersaga zu Spielbeginn in der Stadt Kingsm wieder. Wie Ihnen ein Blick auf die dem Spiel beiliegende Landkarte oder auf die Bildschirmkarte zeigen wird, liegt Kingsm im Norden des Abenteuergebiets. Allen neugierigen DSA-Spielern, die nicht bis dahin warten möchten, sei an dieser Stelle die der Orkland-Bay beiliegende Landkarte empfohlen.

Sobald Sie sich dann mittels des komplett überarbeiteten Dialogsystems mit den Elfwohnern unterhalten haben, werden Sie eine Menge über das aktuelle gesellschaftliche Geschehen erfahren. Sofort wird klar, daß sich das halbe Nordland zur Zeit auf der Suche nach allen möglichen Artefakten befindet, die geeignet sind, drohende Gefahren abzuwenden. Die andere Hälfte der Einwohner versucht drohendes Unheil durch die Verfriedung von feindlichen Völkern abzuwenden. Wie oder wem Sie Ihr Scherflein zur Erreichung dieses Ziels beitragen können, bleibt jedoch erst einmal unklar.

Sicher ist jedoch, daß die Helden in "Sternenschweif" viele schwinge Aufgaben und Rätsel zu lösen haben. Nicht selten die Erfüllung verschiedener Aufträge ist gefragt. Nein, es gilt vielmehr die durch die Lösung von Aufträgen gewonnene Macht zum Wohle des Nordlands einzusetzen. Denn wehe, die Helden entscheiden sich für die falsche Seite! Um die gestellten Anforderungen zu erfüllen, bedarf es auf Seite der Helden großer Kontaktfreude, aber auch hoher diplomatischer Fähigkeiten. Denn wer es nicht schafft, sich mit den richtigen Leuten zu arrangieren, dem wird Gvatter Borin (DSA: Todesgott), schneller als ihm lieb sein kann auf die Schulter klopfen.

Welche Aufgaben Sie beim "Sternenschweif" genau erwarten, erfahren Sie dann in der nächsten Ausgabe an derselben Stelle.

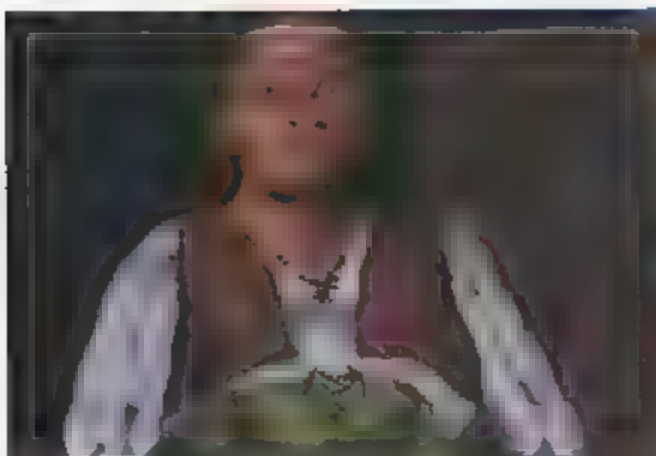
Wir bei Altir waren in der Zwischenzeit mit den Konvertierungen des Programmes und der Umsetzung ins Englische beschäftigt. Außerdem machten wir uns eine Menge Gedanken darüber, was wir in der Fortsetzung besser machen konnten, als beim Einstieg in die Trilogie. Wir sichten und werteten also sämtliche Karten und Briefe, die uns unsere Kunden zugeschickt hatten und nah-

men uns deren Kritik an. Es gibt eine Unmenge Ideen, die wir in "Sternenschweif" realisieren möchten.

Wichtig war uns auch, den Personalaufwand etwas einzudämmen, denn jeder, der sich einmal die Namen der Mitwirkenden beim letzten Teil durchgelesen hat, weiß, daß da eine Menge Leute involviert waren. Aus diesem Grund, und auch um die Organisation des Projektes etwas besser in den Griff zu bekommen, haben wir nunmehr Leute, die rund um die Uhr bei uns im Haus arbeiten. Momentan arbeiten etwa zehn Leute an den Grafiken der Programmierung und der Musik zum Spiel. Unsere Grafiker waren die ersten, die anfangen an der Fortsetzung zu arbeiten. In deutscher Kleinarbeit wurde bereits im August vorigen Jahres damit begonnen, neue Monster zu zeichnen und auch sämtliche Heldenanimationen zu überarbeiten. Wir haben hierzu ein spezielles Tool entwickelt, das es den Grafikern ermöglicht, die Animationen der Figuren in ihrer richtigen Umgebung dem Kampfszenario also zu bearbeiten. Hierdurch möchten wir sicherstellen, daß die Animationen deutlich flüssiger werden als beim vorigen Teil. Auch wird eine komplette Mausesteuerung des Kampfes integriert werden, so daß man durch einen einfachen Mausklick das Ziel anvisieren kann und nicht mehr mit der Taste für seinen Weg zusammensuchen muß. Die Kämpfe werden hierdurch um Nummern einfacher und schneller zu steuern sein. Auch wird der computergesteuerte Kampf um einige Optionen erweitert werden, die es dem Spieler ermöglichen werden, den Kampfverlauf genauer zu spezifizieren.

Während die Grafiker noch immer mühsam daran werken, diese Animationen zu zeichnen, war unser In-House-Grafiker Vadim ständig damit beschäftigt, neue Grafiken und Animationen für die Locations zu erstellen. Eine der obersten Prämissen bei der Ausarbeitung des Leistungskataloges zu "Sternenschweif" war, daß nahezu sämtliche Grafiken aus der "Schicksalsklinge" gegen neue ausgetauscht würden. In wochenlangem Arbeit entstanden so unter anderem neue Grafiken für die Händler, Läger, Herber und Schmieden im Spiel. Da wir im Vorfeld bereits die Aufteilung der Farbpaletten überarbeitet hatten, konnten diesmal mehr Farben für die Bilder verwendet werden, was man Ihnen auch deutlich ansieht. Eine Menge anderer Sachen werden noch neu hinzukommen, doch mehr dazu möchten wir Ihnen erst später im Verlauf dieser Serie erzählen.

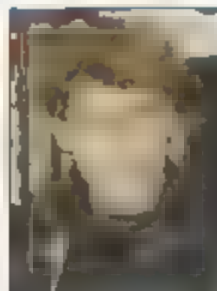
Mit dem neuen Jahr begann für uns quasi als erstes Kapitel. Nach unserem langgezogenen Weihnachtsurlaub gingen wir an die Programmierung. Nach einer langen Beratung, in der festgelegt wurde, wie die Entwicklung angegangen werden sollte, kamen wir zu einer vorläufig folgenden Aufteilung. Horst Jürgen Bründle macht sich in der ersten einmal über die Kämpfe her. Sie sind sowieso komplett sein Baby und daher ist es nur fair, wenn er sich damit herumzuschlagen "darf". Horst Wendle hat die ehrenvolle Aufgabe, ein paar dringend benötigte Tools zu programmieren und einige Locations, darunter auch neue, ins Spiel zu bringen. Außerdem hatte er im Vorfeld bereits den Großteil unserer Sources auf "C++" umgeschrieben. Nach der Fertigstellung der



"Schicksalsklänge" haben wir uns etwas eingehender mit dieser objektorientierten Programmiersprache befaßt und sind zu dem Schluß gekommen, daß sie für unsere Zwecke geeigneter und zeitgemäßer ist, als unsere bisherige Hauptsprache C. Zu Beginn habe ich selbst relativ viel Zeit damit verbracht, einige Interface-Routinen aufzupolieren und die Benutzerfreundlichkeit unseres kompletten Systems zu überarbeiten. Hierzu habe ich sämtliche Textroutinen überarbeitet, um verschiedene Bildschirm-

font zu Einsatz bringen zu können, ein komplett neues Soundsystem integriert und die Pop-Up-Boxen angepaßt. Unser neues Soundsystem unterstützt nun endlich alle gängigen Soundkarten und den PC-Speaker. Dieses System war dringend nötig, da wir in Sternenschweif auch digitalisierte Sprachausgabe zur Anwendung bringen möchten und unser altes System dies nicht zuließ.

Lothar Ahle, der erst vor kurzem zu uns stieß, arbeitet im Moment daran, das Reisesystem des Spieles komplett zu überarbeiten. Diesmal wird es eine riesige Landkarte, die etwa 2 x 3 Bildschirme groß ist zu bereisen geben, obwohl das Areal, in dem wir spielen nicht viel größer ist als beim letzten Mal. Dadurch können wir natürlich noch mehr Reiseroutenfeatures unterbringen, doch müssen wir hierfür das Reisesystem auch komplett ändern, um es spielbar zu halten.



Viele dieser Bilder entstanden zuerst auf dem Papier (siehe S. 13). Daneben warner Fuchs von Fantasy Productions.

Nachdem die Vorarbeiten abgeschlossen waren, gingen unsere beiden Hauptgrafiker Vadim Pietrzynski und Bernd Karwath an das Intro zum Spiel. Es ist seitdem, das Intro sich jetzt schon entwickeln zu sehen, denn wir haben uns noch nie so früh damit befaßt. Irgendwie haben wir es immer bis zum Schluß hinausgezögert und da war dann meist nicht mehr die Zeit, die wir uns wünschten. Tja, diesmal soll sowieso alles besser und koordinierter werden - wenigstens haben wir uns das fest vorgenommen. Grundsätzlich wollten wir etwas weg von einem Intro, das wie in der "Schicksalsklänge", detailliert die Vorgeschichte erzählt. Wir wählten daher ein Intro, das den Spieler vor allem mit tollen Bildern, Animationen und Musik in die richtige

Stimmung für das Spiel versetzt. Wir stellen eine Szene aus Aventuren dar, in der Zwerge und Elfen aufeinanderprallen - zwei Rassen, die sich nicht eben mögen. Hierbei werden manche Szenen sogar richtig gefilmt und auf den Computer umgesetzt, und jeder hier freut sich schon auf die tolle Kneipenszene mit der Prügelei.

Gefilmte und nachbearbeitete Animationen werden Ihnen in diesem Spiel noch öfter unterkommen, denn für uns ist es ein Stilmittel, um Bewegungsabläufe möglichst realistisch darzustellen. In der kostet dies oftmals auch deutlich mehr Zeit, als die herkömmlichen Animationstechniken, doch entschädigt das Resultat für einiges. Wenn man dann noch diese realistischen Animationen mit ordentlichen Geräuschen unterlegt, hat man einen unglaublich überzeugenden Effekt. Warten Sie es ab!

So, das war's schon für diesen Monat. Nächstes Mal werde ich Ihnen hoffentlich erzählen können, was das Intro macht, wie sich die Kämpfe entwickeln und was wir sonst noch an technischen Neuerungen in "Sternenschweif" aus dem Ärmel schütteln werden.



Das DSA-Team von Attie, bestehend aus Bernd Karwath, Horst Weidte, Jochen Hamme, Hans-Jürgen Brändle, Vadim Pietrzynski, Lothar Ahle und Guido Henkel.

STRIKE COMMANDER

Über Strike Commander wurde bereits soviel berichtet, daß man meinen könnte, es wäre seit Monaten auf dem Markt. Der "alte Bekannte" wurde tatsächlich aber erst jetzt fertiggestellt. Lange Rede, kurzer Sinn: Wir präsentieren Ihnen - die neue Referenzklasse.

Chris Roberts hat sich in den vergangenen beiden Jahren sein Leben nicht leicht gemacht. Nach dem großen Erfolg von Wing Commander 1 mußte er der Fachpresse und der Konkur-

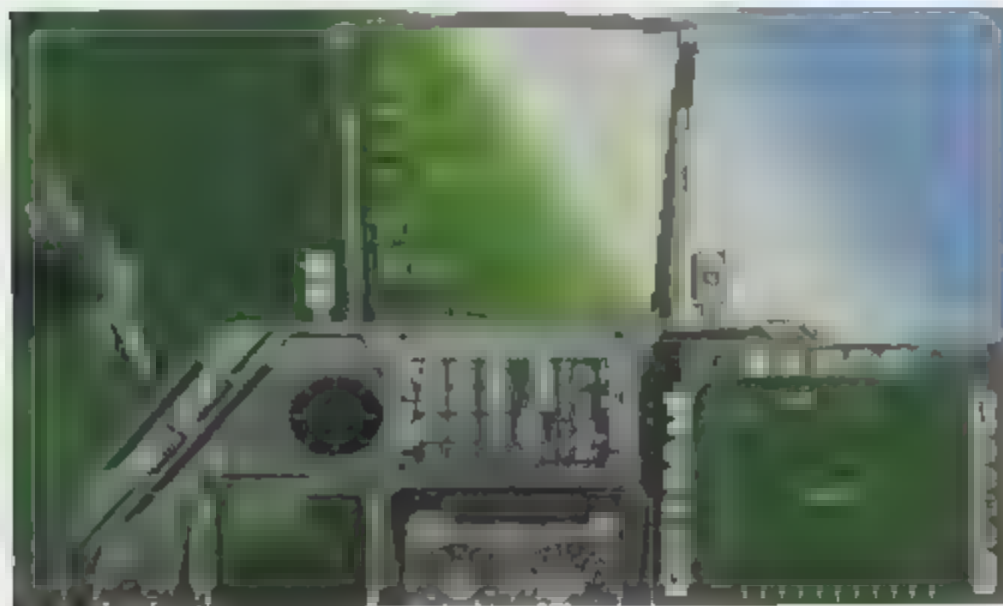
renz 1991 ein waghalsiges Versprechen: Sein neuestes Projekt - eine High-End Flugsimulation - sollte jedes dagewesene Spiel an Realitätsnähe und Detailreue in den Schatten stellen. Leider verschob sich

die Fertigstellung seines "Wunderprogramms" Monat um Monat nach hinten - alles in allem um anderthalb Jahre. Seit dem ersten Demo, das Origin Ende 1991 auf verschiedenen Messen vorlegte

der staunenden Öffentlichkeit präsentiert, kamen dann einfach zu viele, technisch hervorragende Programme auf den Markt - so daß Strike Commander wohl nicht mehr den erwarteten Knalleffekt haben konnte. Dachten wir!

3D-Action-Simulation

Die endgültige Strike Commander-Version, die wir in den letzten Wochen ausschweifend testen konnten, beehrte uns aber doch eines Besseren: Strike Commander ist das, was es auch werden sollte - das technisch fortschrittlichste Unterhaltungsprogramm für den PC. Das Prädikat "technisch fortschrittlich" impliziert hier aber keineswegs, daß Strike Commander nur für dick beschlagnete Simulationsfreaks interessant sein wird. Im Gegenteil sogar - es handelt sich um eine waschechte "3D Action-Simulation" (geprägt wurde dieser Begriff von Chris Roberts' erstem großen Spiel: Wing Commander). Diese Bezeichnung garantiert - genau wie der Name des Designers, daß der Spieler zwar alle Vorteile einer technisch ausgereiften Simulation genießen kann - ohne aber deren übliche Widrigkeiten in Kauf nehmen zu müssen. Genau wie



Mit dunklen Rauchschwaden verabschiedet sich eine weitere F-15.



seinerzeit bei Wing Commander wird dem Spieler auch ohne eine komplizierte Steuerung ein unglaublich realistisches Fluggefühl vermittelt. Seine Hand braucht der Spieler fast nie vom Joystick zu nehmen

An den PC gefesselt

Daß man bei Origin nicht nur aus den wenigen Fehlern, sondern auch aus den Erfolgen der Vergangenheit gelernt hat, zeigt sich schon am Konzept der fortlaufenden Handlung. Es wurde nämlich ganz richtig erkannt, daß alle anderen Flugsim

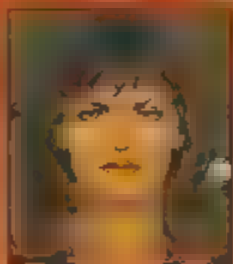
Ob hoch in der Luft, auf Kanadas grünen Weiten oder über den Pyramiden - die Grafik ist brillant.

ulationen genau in diesem Punkt eine ihrer größten Schwachstellen haben. Sie beschränken sich ausschließlich auf das Erleben von Missionen - die Möglichkeit, den Spieler durch eine spannende Handlung regelrecht an den PC zu fesseln, nahm bis jetzt aber kaum jemand zur Kenntnis. Besonders leicht scheint es allerdings nicht zu sein, einer Flugsimulation eine passende

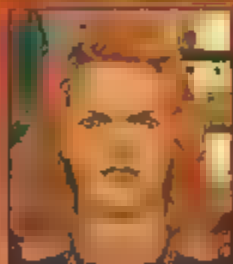


Handlung zu verpassen, denn trotz aller Pluspunkte ist die Hintergrundstory im Hinblick auf die vielen kriegsgerichten

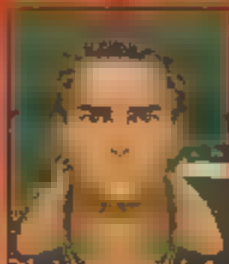
Elemente nicht ohne Kritik anzunehmen. Andererseits liegt es uns auch fern, den Moralapostel zu spielen. Bilden Sie



Zivilistin
Janet Page -
"Vixen"



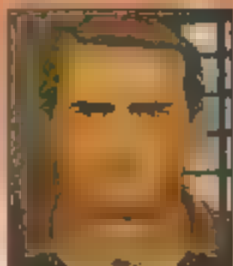
Captain
Gwen Forrester -
"Phoenix"



Lt.
Billy Parker -
"Primetime"



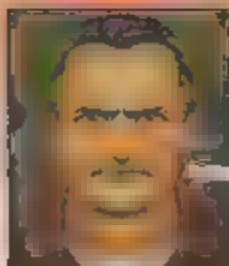
Lt.
Clayton Travis -
"Tex"



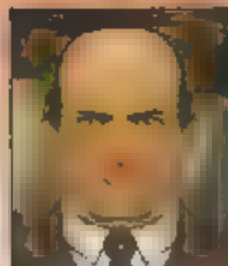
Lt. Col.
Lyle Richards -
"Baseline"



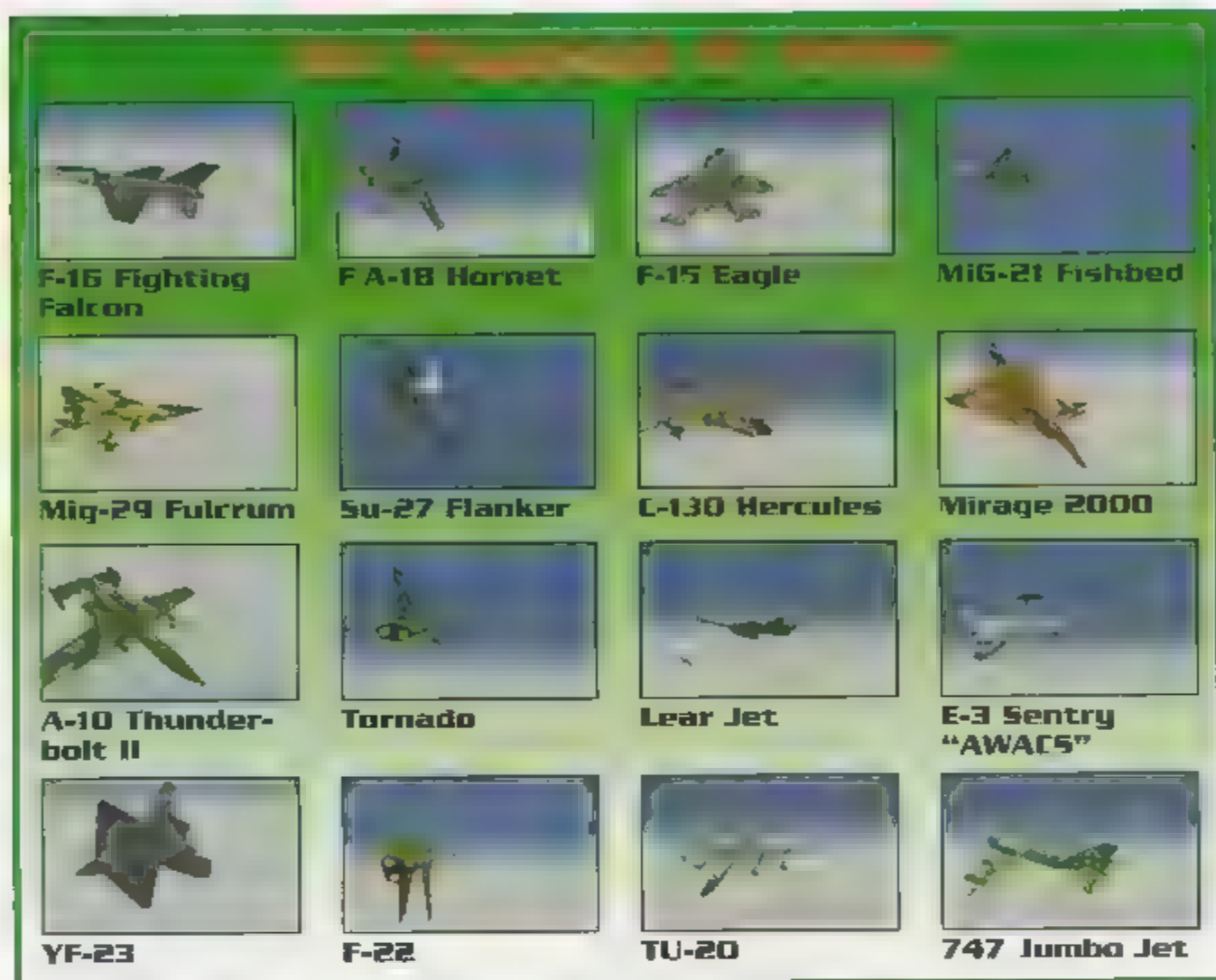
Captain
Miguel Schraeder -
"Zorro"



Col.
James Stern -
"Hawk"



Der
Manager -
Virgil Beetlebaum



sich deshalb ihre eigene Meinung darüber.

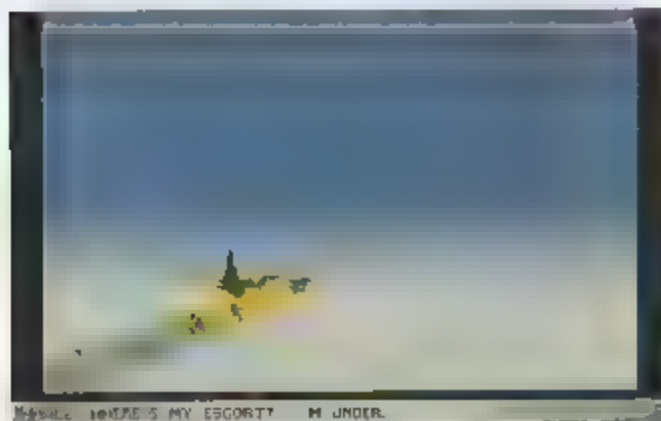
Rent-a-F16

Als Schauplatz für die hollywoodreife Gut-Böse Handlung dient nicht die heutige Welt, sondern eine - alles andere als verheißungsvolle - Zukunftsvision des Jahres 2011. Aufgrund des Verlusts der ge-

genwärtigen Machtstrukturen taumelt die Menschheit ins Chaos. Auf vielen fünf Kontinenten toben Bürgerkriege, selbst die mächtige USA fällt in sich zusammen, weil sich ein Bundesstaat nach dem anderen für unabhängig erklärt. Eine gewisse Macht haben allenfalls noch internationale Wirtschaftskonzerne, die gegenseitig um die knappen Erdöl-

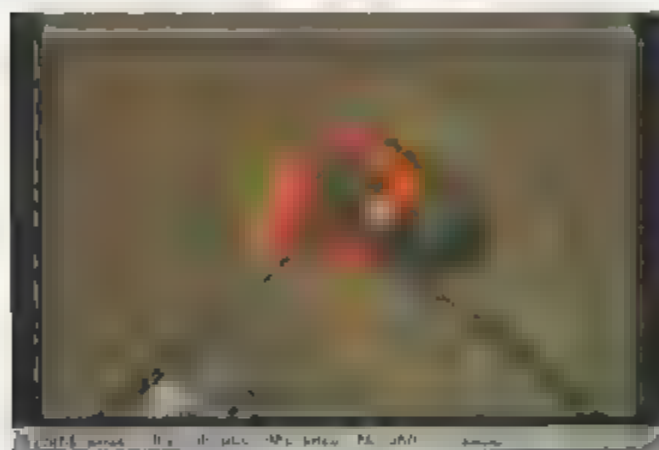
vorräte buhlen. Wo Blut fließt, sind die Aasgeier bekanntlich nicht fern, und deshalb nutzen ehemalige US-Offiziere ihre Chance, relativ billig an High Tech Flugzeuge aus Armeebeständen zu kommen, um als Söldner in den Krisenherden der Welt einen schnellen Dollar zu machen. Leider klappt das Geschäft mit dem "Tod auf Bestellung" etwas zu gut, und so

entwickelt sich binnen kürzester Zeit ein regelrechter Dumping Markt für Soldnerstaffeln. Auch die Fliegerstaffel Ihres Aller Egos - die ruhmreichen "Wildcats" - mischen in diesem Wettbewerb kräftig mit. Im Gegensatz zu allen anderen "Anbietern" spielen für den Führer der Wildcats, Commander James Stern, bei diesem Geschäft vorrangig moralische Gründe





IRS - die Steuerfahndung läßt uns selbst in 20.000 Fuß Höhe nicht in Frieden.



eine Rolle. Er übernimmt nur Aufträge, in denen keine Zivilisten gefährdet werden. Ein Heiliger - nicht wahr?

Wettbewerb in der Luft - und am freien Markt

Sie beginnen Ihre Karriere bei den Wildkatzen als Neuensteiger. Am Anfang müssen Sie

sich deshalb noch Befehle erteilen lassen. Im Verlauf des Spiels ändert sich das aber. Unerwartet steigen Sie zum Kommandeur der Schwadron auf. Kommandeur ist hier vielleicht nicht das richtige Wort, denn im harten Wettbewerb mit den Konkurrenten wird von Ihnen mehr verlangt als überragende Flugkünste. Ihre Aufgabe ist es auch, die Wildcats

finanziell über Wasser zu halten. Von Ihrem Hauptquartier in Istanbul aus, müssen Sie sich auf eigene Faust auf die Suche nach Auftraggebern machen. Die Bar "Seims" ist dafür das richtige Plätzchen. Als Umschlagplatz für gemietete Militärsätze ist sie überregional bekannt. Trotz der millionenschweren Prämien, die Sie für Ihre Missionen erhalten, muß jeder Cent sprichwörtlich zweimal umgedreht werden. Einen Mangel bei Ihrer Treffsicherheit können Sie bei Strike Commander zwar durch den Kauf von entsprechend hochwertiger Munition ausgleichen, nur führt dieser Weg Sie früher oder später in den Ruin. Am günstigsten wäre es dagegen, wenn Sie ein so geschickter Pilot wären, daß Sie sich den Kauf von teureren Lenkroketen sparen könnten. Leider ist es nicht immer möglich, alle gegnerischen Flugzeuge mit der billigen MG-Munition vom Himmel zu holen. Deshalb ist kluges Wirtschaften auch für den besten Flieger von Vorteil.

Der typische Auftrag

Wer mit dem Gameplay von Wing Commander 2 gut zu recht gekommen ist, wird auch mit Strike Commander kaum Probleme haben. Die ersten vier Missionen insgesamt ablaufen ganz ähnlich ab. Je nach Intention des jeweiligen Auftrags fliegt der Spieler (meist zusammen mit einem

Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör



Fordern Sie unsere
Gesamtpreislise an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-
Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic

Versandzentrale

Gartenweg 4

D-6391 Röhrnbach

Telefon 0 85 82/15 99

Telefon 0 85 82/26 39

Telefax 0 85 82/26 25

RealSpace vs. VoxelSpace

Das "RealSpace" System, das Origin extra für Strike Commander entwickelte, setzt auf die bei Flugsimulationen übliche Polygontechnik auf. Durch geschicktes "Verwischen" der erzeugten Polygone entsteht der Eindruck einer weichen, fließenden Oberfläche.

Das bisherige Referenzprogramm bei Action-Flugsimulationen, Nova Logic's Comanche, verwendet ein ganz anderes Prinzip. Bei der "VoxelSpace" Technik wird das Gelände von vornherein in kleine Rechtecke aufgeteilt, deren Einfärbung und Positionierung dann eine überwältigende Räumlichkeit voranschafft.



Hintergrund ist ein aufgedrucktes Bild, auf dem ein Landschaftsbild zu sehen ist. Die Hintergrundfarbe ist ein dunkler, fast schwarzer Farbton.



Wingman) eine Reihe von Waypoints ab. Am bequemsten geschieht das per Autopilot, der sich dann aber automatisch deaktiviert, wenn Feindflugzeuge Ihrer Wing zu nahe kommen. Oft gilt es, Militärstellungen von Feinden aufzumischen oder Landebahnen zu bombardieren. In einigen Fällen findet das Geschehen auch ganz in der Luft statt, bei einfachen Eskortier-Aufträgen etwa. In der Luft zeigen sich dem simulationsbegeisterten Spieler dann auch die ungewöhnlichen Dogfight-Qualitäten des Programms. Wenn das Flugzeug sich in ausreichender Höhe befindet, die CPU des Rechners also nicht unnötig mit der Berechnung von Bodendetails beschäftigt ist, offenbart sich, in welchen geraden Köpfen Strike Commander eigentlich entstanden ist. Trotz der hohen Hardwareanforderungen kann nämlich nicht behauptet werden, daß die Simulation verschwenderisch mit den Ressourcen des PCs umgeht. Im Gegenteil: die Hardware wird effizienter ausgenutzt als von den meisten anderen Flugsimulationen. Die Flugzeuge werden in einer derartigen De-

tailsgenauigkeit dargestellt, daß sogar die spezialisierten Luftkampfprogramme wie Dogfight, Red Baron etc. mit dem Spielspaß beim Luftkampf nicht mithalten können - und das gilt auch auf einem "verhältnismäßig schmalbrüstigen" 386/40

Realspace: Ein tiefer Griff in die Trickkiste

Ganz anders sieht es dann allerdings aus, wenn der Spieler sich im Rahmen eines Auftrags dem Boden nähern muß. Unter einem 486/33 kann dann plötzlich nicht mehr von flüssiger 3D-Grafik gesprochen werden. Die unzähligen Tricks, derer sich Chris Roberts bediente, um eine wirklich realistische 3D-Darstellung der Bodenlandschaft zu erzeugen, lassen jeden Mittelklasse-PC in die Knie gehen. Einige der eingesetzten Techniken führten bereits bei anderen Spielen zu erstaunlichen Ergebnissen. Das "Texturing" etwa, das schon den Polygonfiguren in Microprose's F1 Grand Prix oder Alone in the Dark ein lebendiges Aussehen verlieh. Weniger bekannt aber nicht minder ein-



In diesem Hanger findet jetzt wohl kein Flugzeug mehr Unterstand...

Strike Commander Speech Pack

Cockpit Plaudereien

Weil neben der stimmungsvollen Begleitmusik auch noch die Stimmen seiner Kollegen gerießen möchte, kann sich für ca. DM 60 schon etw. das Strike Commander Speech Pack zulegen. Auf der Festplatte müssen dann allerdings noch weitere sechs MByte Speicherplatz freigenacht werden, denn Text, Vixen und Co. sind wirklich nicht auf den Mund gefallen. In guter Qualität sind dann alle Funkprüche über Ihre Soundkarte zu hören. Trotz des stolzen Umfangs werden allerdings nur wenige der vielen animierten Zwischensequenzen sprachlich unterlegt.

druckvoll ist die Technik des "Gouraud-Shading". Die Landschaft ist wie bei älteren Flugsimulationen aus einfarbigen Polygonen zusammengesetzt. Durch das Gouraud-Shading werden diese Polygone nun entsprechend ihrer geographischen Höhenlage mit zusätzlichen Farbverläufen "verwischt" und nachschattiert. So entsteht der Eindruck einer realistisch geformten Erdoberfläche.

Den Ansprüchen gerecht geworden

Die großen Ansprüche, die die Fachwelt an den inoffiziellen Nachfolger von Wing Commander II gestellt hat, werden also grundsätzlich befriedigt.

Ob die Verkaufszahlen von Strike Commander die von WC II vorgegebene Marke übertreffen werden, bleibt trotzdem abzuwarten. Die Story jedenfalls kommt an den Zauber des Vorgängers nicht heran, und Flugsimulationen sind eben doch nicht jedermanns Sache. Wenn es nach "Comanche" überhaupt noch eine Lücke zwischen Actionspiel und Flugsimulation geben hat, dann wird sie von Strike Commander jetzt auf alle Fälle geschlossen. Wenn Sie also einen 486er PC besitzen und seine Fähigkeiten auch spielerisch ganz ausnutzen möchten, werden sie an diesem Spiel auf die Dauer nicht vorbeikommen.

Thomas Borovskas ■

SPECS & TECHS

EGA	As LiB
VGA	Sound Blaster
SVGA	Noland
EMS	Testatur
386er	Joystick
1000er	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

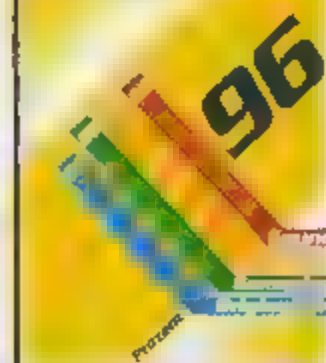
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Origin

MUSTER von
Hersteller

RANKING

Simulation



Spieleranzahl 1

Motivation Maximal

Ausstattung gut

Preis/Leistung sehr gut

Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist



Der Mann, dem die PC-Anwender zu verdanken haben, daß die DOS-Rechner inzwischen auch im Spiele-Bereich "State-of-the-art" sind, kehrt mit einer urkomischen Western-Satire zurück. Bei den Abenteuern von Freddy Pharkas bleibt kein Auge trocken.

Vor sechs Jahren hat Al Lowe die Kultfigur Larry Laffer kreiert und damit zum Entsetzen der Chefs so manche Ableitung jahrgelangt. Bis zur nächsten Fortsetzung schückt der Meister zusammen mit seinem Kollegen Josh Mandel einen neuen Charakter ins Rennen, dem bereits viele Vor-schußlorbeeren lange vor der Veröffentlichung zuteil wurden. Hält der große Name, was er verspricht oder gehen Sierra's wichtigstem Spieledesigner die Ideen aus?

Let's go West!

Vor etlichen Jahren hat Sierra mit dem Adventure Goldrush

bereits einmal dieses Terrain betreten. Allerdings war diesem Spiel nicht ein so großer Erfolg beschieden wie den Endlos-Seifenopern mit dem markanten "Quest"-Zusatz. Der Titelheld nennt sich Freddy Pharkas und betreibt noch dem legendären Goldrausch im Wilden Westen eine gutgehende Apotheke in einem verträumten Nest namens Coarsegold. Die Ortsbezeichnung ist wieder einer der typischen Lowe-Gags. Ein knappes Jahrhundert später wird in jedem Städtchen die Firmenzentrale des Software-Riesen Sierra Online residieren. Dort gibt es im Jahre 1888 alles was man aus zahllosen

Western schon zu genüge kennt. Einen waschechten Saloon komplett mit Barkeeper

Burger. Doch der vertreibt sich lieber die Zeit mit dem Schließen von Geschäften als

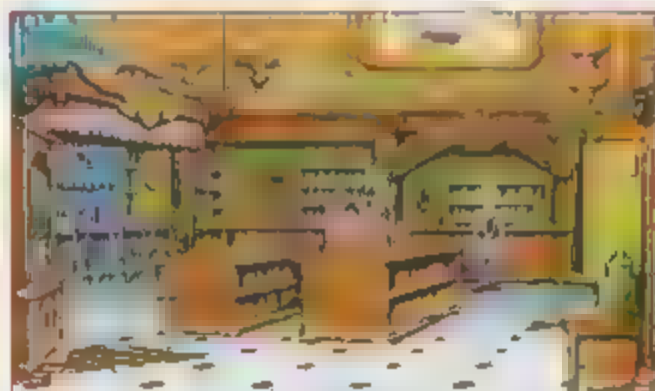


und Revuegirls (auch wenn es sich in diesem Fall um Schafe handelt) ein gemütliches Straßencafé, eine Bank, einen Hufschmied, Friseur, Schule, Kirche, Post - alles da. Sogar einen Sheriff leisten sich die

für Recht und Ordnung zu sorgen. Zunächst hat Freddy noch Ruhe vor ihm. In seiner Apotheke erfüllt er die manchmal recht ausgefallenen Wünsche seiner Kunden. Auch unleserliche Rezepte, die der stockber-

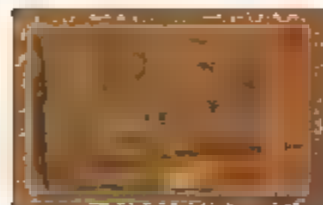
Mitgefangen, mitgehangen!

Während bei fast allen anderen Sierra-Spielen eher andere Spieler für das Speichern und Restoren des Spielstandes zuständig sind, hat Al Lowe diesem Adventure eine etwas makabre Szenario zugeworfen. Vier outgeknuppelte Westernhelden haunern am Galgen. Mit der Maus hängt man den jeweiligen Schurken in die richtige Position und justiert so die Fingergewandtheit, Lautstärke, Geschwindigkeit und das Tempo, mit dem die Texte über den Monitor flimmern. Dies ist aber nicht die einzige Dialogbox, mit der Sie im Laufe des Spiels konfrontiert werden. Wenn Freddy mal wieder durch einen dummen Fehler ein Leben verliert, wird dies wiederum von einem hässlichen Kommentar begleitet, bevor Sie durch das Laden eines hoffentlich vorhandenen Spielstandes Ihre Versuche fortsetzen können.



Karaoke für Anfänger

Das Intro hält einen besonderen Leckerbissen bereit. Auf dem Monitor erscheint der Text, ein kleiner hüpfender Punkt zeigt an, welcher Vers momentan an der Reihe ist und im Hintergrund ertönt die witzige Titelmusik. Wer bevorzugt alleine spielt, darf also gerne mitträumen. Während des Songs wird gleichzeitig auch das bewegte Vorleben von Freddy erzählt. Unter anderem erfahren Sie, warum der brave "Medizinmann" ein Ohrpöppchen bei einer kleinen Auseinandersetzung eingebeißt



hat und wie er in früheren Jahren seinen Bekanntenkreis in Angst und Schrecken versetzt hat. Nicht nur die üblichen Kaulauer, die die Bewohner zum besten geben, machen Freddy's Abenteuer zu einer We-

stern-Parodie allererster Güte, auch die witzige Grafik und der schräge Sound zeigen mit welcher Hingabe alle Beteiligten an diesem Werk gearbeitet haben. Was Monkey Island für Piraten und Freibeuter, ist Freddy für Fans von Festus, Little Joe & Co.

Wenn Freddy beispielsweise ein "stilles Örtchen" aufsucht, stellt er hinterher erstaunt fest, daß dem kleinen Häuschen eine Seitenwand fehlt. Freddy's Kommentar dazu: "Die Privatsphäre löst zu wünschen übrig, aber die Durchlüftung ist hervorragend!" Andere Details wie die "versteckte Kameras" von anno dazumal im Kreditinstitut oder der Sarg, der beim Öffnen ein merkwürdiges Muster von sich gibt sind weitere Highlights in diesem Adventure. Im zweiten Teil bekommt es Freddy dann mit Pferden zu tun, die einige Probleme mit der Verdauung haben. Wenn Freddy sich nicht beeilt, stirbt er nach kurzer Zeit einen grausamen "Methon-Tod".

Perfektion mit kleinen Mängeln

Auf den ersten Blick ist Freddy Pharkas ein Sierra-Adventure wie etliche zuvor. Die Puzzles sind meist recht simpel, erfordert aber einiges an Phantasie, um die verrückten Ideen der Programmierer nachvollziehen zu können. So manches Rätsel knackt man entweder nur mit Glück oder etwas Ausdauer. Die Grafik bietet zwar keine Neuheiten, brilliert aber durch die wirklich gelungene Darstellung des Western-Szenarios. Qualitativ ist sie mit den neueren Sierra-Adventures ver-



Die gut sortierten Regale enthalten für jedes Leiden das richtige Mittelchen

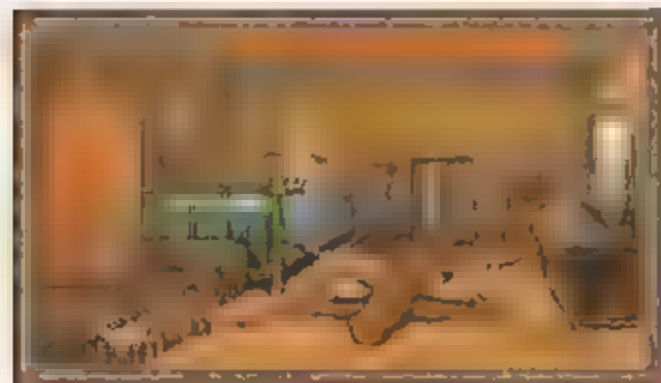
gleichbar. Erstaunlicherweise sind die Animationen um einiges langsamer als bei den anderen Spielen dieses Herstellers. Sobald mehrere Personen gleichzeitig auf dem Bildschirm auftauchen, geht ein 386 SX mit 20 MHz bereits in die Knie

und das Scrolling kommt mächtig ins Ruckeln. Außerdem ist die Steuerung nicht ganz fehlerfrei. Meistens erscheint bei einem Mausklick die lapidare Bemerkung "That just doesn't work like that", was bei ungeduldigen Zeitge-



Al Lowe - der Larry-Macher

Jede Firma hat ihr Aushängeschild. Bei Sierra gibt es gleich mehrere. Firmenchefin Roberta Williams (King's Quest), Marc Crowe (Space Quest) und eben der berühmte-berüchtigte Al Lowe schreiben die Megaseller, mit denen dieses Unternehmen seit Jahren die Freunde des Hauses immer wieder aufs Neue begeistern kann. Vor allem die Larry-Adventures zählen zu seinen größten Erfolgen, auch wenn die manchmal unfreiwilligen, erotischen Eskapaden des Mochtegers-Playboys Larry Laffer sicherlich nicht jedem zusagen. Inzwischen ist Mr. Lowe eine so große Nummer, daß er "nur" noch das Storyboard für seine Spiele erstellt und - wie im vorliegenden Fall - die Dokumentation schreibt. Ansonsten ist er für die Koordination der Programmierer, Grafiker, Musiker und Beta-Tester zuständig, damit aus jeder Produktion ein "echter" Al Lowe wird. Außerdem hat er bei vielen anderen Sierra-Titeln mitgewirkt und im letzten Jahr mit den Larry-Utilities ein Paket herausgebracht, das die Arbeit mit dem PC etwas versüßen sollte. Bei seinen Fans aber eher auf verhaltene Reaktion gestoßen ist. Bevor der Star-Programmierer seinen Chef-Aufreißer wieder auf Tournee gehen läßt (Teil 6 ist in Vorbereitung), liefert er ein überzeugendes Intermezzo im Wilden Westen ab. Den Andeutungen in den Dialogen zufolge dürfte dies nicht der einzige Freddy Pharkas bleiben.



Wordtris

Wortspiele

Mit erstaunlich geringem Einsatz lassen sich auch heute noch Spiele realisieren, die ebenso suchtgefährlich sind wie einst schon "Tetris".

Der Klassiker "Tetris" avanciert langsam aber sicher zum Charly Chaplin unter den Computerspielen. Trotz des hohen Alters noch so fruchtbar wie kein zweiter. Die Vielzahl an Sprößlingen und Ablegern, die das

Mutter Tetris - Vater Scrabble

Wer Super Tetris bereits kennt, dem wird auch die Aufmachung von Wordtris überaus bekannt vorkommen. Wie es



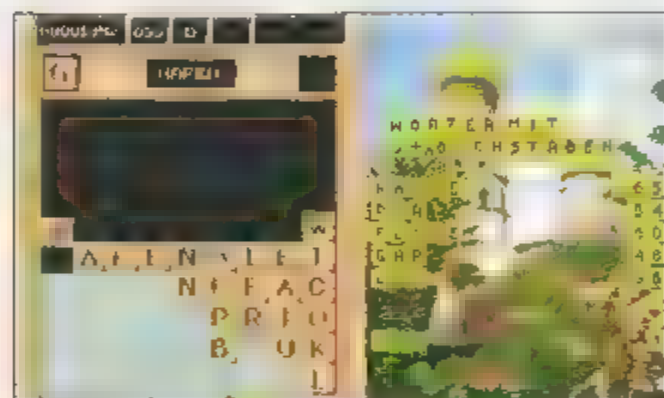
waagrechte Reihen zu bilden, müssen es diesmal deutsche Wörter - richtig gelesen, Wörter - sein. Jedes Quadrat, das in den Brunnen fällt, trägt zu diesem Zweck einen zufällig festgelegten Buchstaben, den Sie mit anderen Lettern zu sinnvollen vertikal oder horizontal zu lesenden Wörtern kombinieren sollen.

60.000 gespeicherte Wörter

Um die vom Spieler zusammengesetzten Wörter auch richtig als solche zu erkennen, verfügt Wordtris über ein beachtliches Repertoire an deutschen Begriffen. Mit einer Tabelle aus über 60.000 Einträgen wird der Buchstabensatz am Bildschirm nach jedem Zug verglichen. Wem das nicht

reicht, der kann nach Belieben sogar noch eigene Wörter anfügen. Im Gegensatz zu Super Tetris ist das Spektrum an Bonus- bzw. Aktions-Steinen diesmal stark eingeschränkt. Lediglich ein Blankstein und ein Bonusstein versüßen die Wörtersuche. Einen gewissen Ausgleich dafür schafft eine andere Neuerung: Der Brunnen ist bis zur Hälfte mit "Wasser" gefüllt. Blöcke, die auf der Wasseroberfläche (die Brunnenmitte) ankommen, schwimmen zunächst noch an der Oberfläche, bis sie von den nachkommenden Steinen allmählich zum unteren Spielfeldrand gedrückt werden. Trotz der ausgeleiterten Spielidee kommt Wordtris so seiner Vorgängerin in Bezug auf die Suchtgefahr gleich.

Thomas Borovskas ■



beliebteste und älteste elektronische Denkspiel der Welt immer noch hervorbringt, ist tatsächlich ungewöhnlich hoch. Ob Blockout, Welms, Super Tetris oder Nyet 3 (die Aufzählung könnte über zwei Spalten fortgeführt werden), allen liegt die Idee mit den fallenden Steinen zugrunde. Der jüngste

sich für einen ersten Konkurrenten für die unzähligen guten Shareware-Tetris-Versionen gehört. bietet das Programm dem Käufer wieder einiges an Ausstattung: Neben dem normalen Ein-Spieler-Modus sollen vier verschiedene Zwei-Spieler-Modi für langanhaltenden Spielspaß garantieren.

Beachtlich ist neben der herkömmlichen Modem- und Nullmodem-Unterstützung außerdem die Möglichkeit, in einem Novell-Netzwerk gegeneinander anzutreten.

Zu den Neuerungen im Spielprinzip. Wieder

einmal muß der Spieler Klötze, die von oben langsam in einen Brunnen purzeln, so kombinieren, daß sie sich von selbst entfernen. Wo es bei Tetris aber noch genug Lucke gab,



Sproß dieser großen Familie kommt von Spectrum Holobyte, einem Hersteller, dem bereits andere Tetris-Varianten, wie etwa Tetris (für DOS) oder Super Tetris zu verdanken sind.

SPECS & TECHS	
• CPU	Am 286
• VGA	SoundBlaster
• SVGA	Roland
• EMS	Tastatur
• EBI	Joytick
• und EMI	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal
PREIS H. Hersteller	
ca. DM 140,-	
HERSTELLER	
Spectrum Holobyte	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Denkspiel	
82	
Spielanzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	

Comanche Mission Disk 1

Voxel die Zweite

NovaLogic hat die erste Mission Disk zu dem Hubschraubersimulator mit der hervorragenden Grafik veröffentlicht. Was mag auf uns zukommen?

Als "Comanche - Operation White Lightning" letztes Jahr erschien, wurde die Grafik mit dem sogenannten VoxelSpace-System in den höchsten Tönen gelobt und das zurecht. Allerdings wurde ebenso der reine Battercharakter des Spiels kritisiert, was dazu führte, daß die deutsche Version unter einem harmloseren Namen erschien.

Sensationelle Grafik

Nun hat sich ja seit der Veröffentlichung des Hauptprogramms einiges in der Welt der Flugsimulationen getan, und so ist es natürlich interessant, wie die Grafik dieser Mission Disk im Vergleich zum derzeitigen State-of-the-art, nämlich Origins "Strike Commander" abschneidet. Die Antwort ist ein hoch: Ganz hervorragend. Es ist reine Geschmackssache, was einem besser gefällt: mir persönlich gefällt "Comanche" sogar einen Tick besser, vor allem, nachdem jetzt mit der Mission Disk noch weitere Unter-

grundvarianten wie z. B. Arktis und Wüste geliefert wurden. Auch der Sound hat sich etwas verändert, neue Musikkücker sind hinzugekommen, aber es gibt immer noch die gleiche ruhige Frauenstimme, die Sie mit "Incoming" auf anfliegende Raketen hinweist etc.

Schlappe Story

Was genau findet man nun auf dieser Zusatzdiskette, die natürlich den Besitz des Hauptprogramms, egal ob deutsche oder englische Version voraussetzt? Genau genommen handelt es sich nicht um eine, sondern um drei HD-Disketten, auf denen sich 30 neue Missionen befinden, die in Zehnergruppen auf drei Operationen verteilt sind. Im Gegensatz zum Hauptprogramm, bei dem erst nach Bestehen einer Mission die jeweils nächste erreicht wurde, sind hier alle Missionen mit Ausnahme der letzten einer Operation frei zugänglich. Die ersten zehn Missionen bilden "Operation Overload" und sind als Einstieg gedacht. Bei

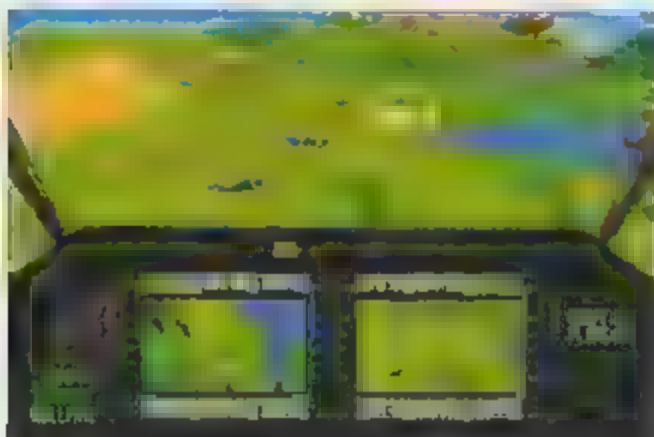


"Restore Peace" und "Clean Sweep" ist der Schwierigkeitslevel deutlich höher. Besonders die letzten zehn Missionen verlangen Ihnen einiges an Kampfgestalt ab. Um so etwas wie eine Storyline hat sich NovaLogic nicht im Geringsten gekümmert, die einzelnen Einsätze haben nichts miteinander zu tun. Bei der Aufgabenbeschreibung zu Beginn einer Mission fragt man sich immer wieder, ob es sich dabei um Ironie handelt oder um den verzweiferten Versuch, das hemmungslose Abknallen der Gegner zu rechtfertigen. Zwei Beispiele: "Ökoterrorenster zerstören den Regenwald. Ver-

nichten sie die Panzer der Terroristen und beschädigen Sie dabei keine Bäume." Oder noch besser: "Skruppeltase Geschäftsmacher schlachten Robbenbabys in der Antarktis ab. Schalten Sie sie aus." Wenn schon eine Rechtfertigung notwendig ist, dann doch bitte mit einer durchgezogenen brauchbaren Geschichte.

Neue Gegner

Natürlich muß eine Zusatzdiskette auch noch neue Gegner mitliefern, was hier selbstverständlich der Fall ist. Zuerst einmal taucht in der Luft das Mi-24 Hind E Gunship auf, ein be-



Hier findet sich ein Teil der neuen Bodenziele.

SPECS & TECHS

• EGA 1011b	• VGA SoundMaster
• SVGA Roland	
• EMS Tastatur	• 386er Joystick
• HD 5MB Maus	

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 60,-

HERSTELLER
Nova Logic

MUSTER von
Hersteller

RANKING

Simulation

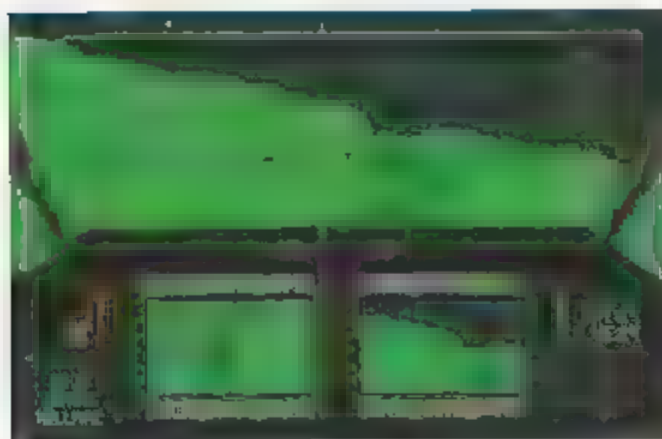


Spieleranzahl 1

Motivation Wochen

Ausstattung normal

Preis/Leistung normal



weglicher und gut bewaffneter Hubschrauber, der allerdings für eine gut platzierte Rakete kein Problem darstellt. Auf dem Boden findet man das BRDM-3 Armored Wheeled Vehicle, das allerdings keine Gefahr darstellt, da es hauptsächlich für den Bodenkampf ausgerüstet ist. Allgemein bekannt sind die mobilen Abschußrampen für Scud-B-Raketen, die der Irak im

Golfkrieg einsetzte. Hier dienen sie allerdings nur als unbewegliche Ziele. Ist die Simulation etwa doch nicht so realistisch? Auf jeden Fall hat sie um ein Resümee zu ziehen eine ganz hervorragende Performance, auch wenn man sich über den moralischen Wert streiten kann.

Peter Freunsch

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation



Fußballaction und Traumtore mit Lothar Matthäus, dem Weltmeister '90 und zweifachen Weltfußballer des Jahres

Erhältlich ab August
(pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison)



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

1 A SOFT
Dieter Fink
Langenstraße 3
32825 Blomberg

Fortsetzung der Hard + Software
Tel: 05258 / 9992-40 Fax: 05258 / 9992-41
Internet: 1A-Soft.com

Für PC-Mitglieder mit 386 oder 486 auf 3.5" Disk

PC-101	PC-102	PC-103	PC-104	PC-105	PC-106	PC-107	PC-108	PC-109	PC-110	PC-111	PC-112	PC-113	PC-114	PC-115	PC-116	PC-117	PC-118	PC-119	PC-120	PC-121	PC-122	PC-123	PC-124	PC-125	PC-126	PC-127	PC-128	PC-129	PC-130	PC-131	PC-132	PC-133	PC-134	PC-135	PC-136	PC-137	PC-138	PC-139	PC-140	PC-141	PC-142	PC-143	PC-144	PC-145	PC-146	PC-147	PC-148	PC-149	PC-150	PC-151	PC-152	PC-153	PC-154	PC-155	PC-156	PC-157	PC-158	PC-159	PC-160	PC-161	PC-162	PC-163	PC-164	PC-165	PC-166	PC-167	PC-168	PC-169	PC-170	PC-171	PC-172	PC-173	PC-174	PC-175	PC-176	PC-177	PC-178	PC-179	PC-180	PC-181	PC-182	PC-183	PC-184	PC-185	PC-186	PC-187	PC-188	PC-189	PC-190	PC-191	PC-192	PC-193	PC-194	PC-195	PC-196	PC-197	PC-198	PC-199	PC-200	PC-201	PC-202	PC-203	PC-204	PC-205	PC-206	PC-207	PC-208	PC-209	PC-210	PC-211	PC-212	PC-213	PC-214	PC-215	PC-216	PC-217	PC-218	PC-219	PC-220	PC-221	PC-222	PC-223	PC-224	PC-225	PC-226	PC-227	PC-228	PC-229	PC-230	PC-231	PC-232	PC-233	PC-234	PC-235	PC-236	PC-237	PC-238	PC-239	PC-240	PC-241	PC-242	PC-243	PC-244	PC-245	PC-246	PC-247	PC-248	PC-249	PC-250	PC-251	PC-252	PC-253	PC-254	PC-255	PC-256	PC-257	PC-258	PC-259	PC-260	PC-261	PC-262	PC-263	PC-264	PC-265	PC-266	PC-267	PC-268	PC-269	PC-270	PC-271	PC-272	PC-273	PC-274	PC-275	PC-276	PC-277	PC-278	PC-279	PC-280	PC-281	PC-282	PC-283	PC-284	PC-285	PC-286	PC-287	PC-288	PC-289	PC-290	PC-291	PC-292	PC-293	PC-294	PC-295	PC-296	PC-297	PC-298	PC-299	PC-300	PC-301	PC-302	PC-303	PC-304	PC-305	PC-306	PC-307	PC-308	PC-309	PC-310	PC-311	PC-312	PC-313	PC-314	PC-315	PC-316	PC-317	PC-318	PC-319	PC-320	PC-321	PC-322	PC-323	PC-324	PC-325	PC-326	PC-327	PC-328	PC-329	PC-330	PC-331	PC-332	PC-333	PC-334	PC-335	PC-336	PC-337	PC-338	PC-339	PC-340	PC-341	PC-342	PC-343	PC-344	PC-345	PC-346	PC-347	PC-348	PC-349	PC-350	PC-351	PC-352	PC-353	PC-354	PC-355	PC-356	PC-357	PC-358	PC-359	PC-360	PC-361	PC-362	PC-363	PC-364	PC-365	PC-366	PC-367	PC-368	PC-369	PC-370	PC-371	PC-372	PC-373	PC-374	PC-375	PC-376	PC-377	PC-378	PC-379	PC-380	PC-381	PC-382	PC-383	PC-384	PC-385	PC-386	PC-387	PC-388	PC-389	PC-390	PC-391	PC-392	PC-393	PC-394	PC-395	PC-396	PC-397	PC-398	PC-399	PC-400	PC-401	PC-402	PC-403	PC-404	PC-405	PC-406	PC-407	PC-408	PC-409	PC-410	PC-411	PC-412	PC-413	PC-414	PC-415	PC-416	PC-417	PC-418	PC-419	PC-420	PC-421	PC-422	PC-423	PC-424	PC-425	PC-426	PC-427	PC-428	PC-429	PC-430	PC-431	PC-432	PC-433	PC-434	PC-435	PC-436	PC-437	PC-438	PC-439	PC-440	PC-441	PC-442	PC-443	PC-444	PC-445	PC-446	PC-447	PC-448	PC-449	PC-450	PC-451	PC-452	PC-453	PC-454	PC-455	PC-456	PC-457	PC-458	PC-459	PC-460	PC-461	PC-462	PC-463	PC-464	PC-465	PC-466	PC-467	PC-468	PC-469	PC-470	PC-471	PC-472	PC-473	PC-474	PC-475	PC-476	PC-477	PC-478	PC-479	PC-480	PC-481	PC-482	PC-483	PC-484	PC-485	PC-486	PC-487	PC-488	PC-489	PC-490	PC-491	PC-492	PC-493	PC-494	PC-495	PC-496	PC-497	PC-498	PC-499	PC-500	PC-501	PC-502	PC-503	PC-504	PC-505	PC-506	PC-507	PC-508	PC-509	PC-510	PC-511	PC-512	PC-513	PC-514	PC-515	PC-516	PC-517	PC-518	PC-519	PC-520	PC-521	PC-522	PC-523	PC-524	PC-525	PC-526	PC-527	PC-528	PC-529	PC-530	PC-531	PC-532	PC-533	PC-534	PC-535	PC-536	PC-537	PC-538	PC-539	PC-540	PC-541	PC-542	PC-543	PC-544	PC-545	PC-546	PC-547	PC-548	PC-549	PC-550	PC-551	PC-552	PC-553	PC-554	PC-555	PC-556	PC-557	PC-558	PC-559	PC-560	PC-561	PC-562	PC-563	PC-564	PC-565	PC-566	PC-567	PC-568	PC-569	PC-570	PC-571	PC-572	PC-573	PC-574	PC-575	PC-576	PC-577	PC-578	PC-579	PC-580	PC-581	PC-582	PC-583	PC-584	PC-585	PC-586	PC-587	PC-588	PC-589	PC-590	PC-591	PC-592	PC-593	PC-594	PC-595	PC-596	PC-597	PC-598	PC-599	PC-600	PC-601	PC-602	PC-603	PC-604	PC-605	PC-606	PC-607	PC-608	PC-609	PC-610	PC-611	PC-612	PC-613	PC-614	PC-615	PC-616	PC-617	PC-618	PC-619	PC-620	PC-621	PC-622	PC-623	PC-624	PC-625	PC-626	PC-627	PC-628	PC-629	PC-630	PC-631	PC-632	PC-633	PC-634	PC-635	PC-636	PC-637	PC-638	PC-639	PC-640	PC-641	PC-642	PC-643	PC-644	PC-645	PC-646	PC-647	PC-648	PC-649	PC-650	PC-651	PC-652	PC-653	PC-654	PC-655	PC-656	PC-657	PC-658	PC-659	PC-660	PC-661	PC-662	PC-663	PC-664	PC-665	PC-666	PC-667	PC-668	PC-669	PC-670	PC-671	PC-672	PC-673	PC-674	PC-675	PC-676	PC-677	PC-678	PC-679	PC-680	PC-681	PC-682	PC-683	PC-684	PC-685	PC-686	PC-687	PC-688	PC-689	PC-690	PC-691	PC-692	PC-693	PC-694	PC-695	PC-696	PC-697	PC-698	PC-699	PC-700	PC-701	PC-702	PC-703	PC-704	PC-705	PC-706	PC-707	PC-708	PC-709	PC-710	PC-711	PC-712	PC-713	PC-714	PC-715	PC-716	PC-717	PC-718	PC-719	PC-720	PC-721	PC-722	PC-723	PC-724	PC-725	PC-726	PC-727	PC-728	PC-729	PC-730	PC-731	PC-732	PC-733	PC-734	PC-735	PC-736	PC-737	PC-738	PC-739	PC-740	PC-741	PC-742	PC-743	PC-744	PC-745	PC-746	PC-747	PC-748	PC-749	PC-750	PC-751	PC-752	PC-753	PC-754	PC-755	PC-756	PC-757	PC-758	PC-759	PC-760	PC-761	PC-762	PC-763	PC-764	PC-765	PC-766	PC-767	PC-768	PC-769	PC-770	PC-771	PC-772	PC-773	PC-774	PC-775	PC-776	PC-777	PC-778	PC-779	PC-780	PC-781	PC-782	PC-783	PC-784	PC-785	PC-786	PC-787	PC-788	PC-789	PC-790	PC-791	PC-792	PC-793	PC-794	PC-795	PC-796	PC-797	PC-798	PC-799	PC-800	PC-801	PC-802	PC-803	PC-804	PC-805	PC-806	PC-807	PC-808	PC-809	PC-810	PC-811	PC-812	PC-813	PC-814	PC-815	PC-816	PC-817	PC-818	PC-819	PC-820	PC-821	PC-822	PC-823	PC-824	PC-825	PC-826	PC-827	PC-828	PC-829	PC-830	PC-831	PC-832	PC-833	PC-834	PC-835	PC-836	PC-837	PC-838	PC-839	PC-840	PC-841	PC-842	PC-843	PC-844	PC-845	PC-846	PC-847	PC-848	PC-849	PC-850	PC-851	PC-852	PC-853	PC-854	PC-855	PC-856	PC-857	PC-858	PC-859	PC-860	PC-861	PC-862	PC-863	PC-864	PC-865	PC-866	PC-867	PC-868	PC-869	PC-870	PC-871	PC-872	PC-873	PC-874	PC-875	PC-876	PC-877	PC-878	PC-879	PC-880	PC-881	PC-882	PC-883	PC-884	PC-885	PC-886	PC-887	PC-888	PC-889	PC-890	PC-891	PC-892	PC-893	PC-894	PC-895	PC-896	PC-897	PC-898	PC-899	PC-900	PC-901	PC-902	PC-903	PC-904	PC-905	PC-906	PC-907	PC-908	PC-909	PC-910	PC-911	PC-912	PC-913	PC-914	PC-915	PC-916	PC-917	PC-918	PC-919	PC-920	PC-921	PC-922	PC-923	PC-924	PC-925	PC-926	PC-927	PC-928	PC-929	PC-930	PC-931	PC-932	PC-933	PC-934	PC-935	PC-936	PC-937	PC-938	PC-939	PC-940	PC-941	PC-942	PC-943	PC-944	PC-945	PC-946	PC-947	PC-948	PC-949	PC-950	PC-951	PC-952	PC-953	PC-954	PC-955	PC-956	PC-957	PC-958	PC-959	PC-960	PC-961	PC-962	PC-963	PC-964	PC-965	PC-966	PC-967	PC-968	PC-969	PC-970	PC-971	PC-972	PC-973	PC-974	PC-975	PC-976	PC-977	PC-978	PC-979	PC-980	PC-981	PC-982	PC-983	PC-984	PC-985	PC-986	PC-987	PC-988	PC-989	PC-990	PC-991	PC-992	PC-993	PC-994	PC-995	PC-996	PC-997	PC-998	PC-999	PC-1000
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------

Preis: 2,50 €

PC-101: 2,50 €

PC-102: 2,50 €

PC-103: 2,50 €

PC-104: 2,50 €

PC-105: 2,50 €

PC-106: 2,50 €

PC-107: 2,50 €

PC-108: 2,50 €

PC-109: 2,50 €

PC-110: 2,50 €

PC-111: 2,50 €

PC-112: 2,50 €

PC-113: 2,50 €

PC-114: 2,50 €

PC-115: 2,50 €

PC-116: 2,50 €

PC-117: 2,50 €

PC-118: 2,50 €

PC-119: 2,50 €

PC-120: 2,50 €

PC-121: 2,50 €

PC-122: 2,50 €

PC-123: 2,50 €

PC-124: 2,50 €

PC-125: 2,50 €

PC-126: 2,50 €

PC-127: 2,50 €

PC-128: 2,50 €

PC-129: 2,50 €

PC-130: 2,50 €

PC-131: 2,50 €

PC-132: 2,50 €

PC-133: 2,50 €

PC-134: 2,50 €

PC-135: 2,50 €

PC-136: 2,50 €

PC-137: 2,50 €

PC-138: 2,50 €

PC-139: 2,50 €

PC-140: 2,50 €

PC-141: 2,50 €

PC-142: 2,50 €

PC-143: 2,50 €

PC-144: 2,50 €

PC-145: 2,50 €

PC-146: 2,50 €

PC-147: 2,50 €

PC-148: 2,50 €

PC-149: 2,50 €

PC-150: 2,50 €

PC-151: 2,50 €

PC-152: 2,50 €

PC-153: 2,50 €

PC-154: 2,50 €

PC-155: 2,50 €

PC-156: 2,50 €

PC-157: 2,50 €

PC-158: 2,50 €

PC-159: 2,50 €

PC-160: 2,50 €

PC-161: 2,50 €

PC-162: 2,50 €

PC-163: 2,50 €

PC-164: 2,50 €

PC-165: 2,50 €

PC-166: 2,50 €

PC-167: 2,50 €

PC-168: 2,50 €

PC-169: 2,50 €

PC-170: 2,50 €

PC-171: 2,50 €

PC-172: 2,50 €

PC-173: 2,50 €

PC-174: 2,50 €

PC-175: 2,50 €

PC-176: 2,50 €

PC-177: 2,50 €

PC-178: 2,50 €

PC-179: 2,50 €

PC-180: 2,50 €

PC-181: 2,50 €

PC-182: 2,50 €

PC

Home Alone 2

Der arme Kleine

Um an dem Erfolg des Blockbusters von Twentieth Century Fox "Kevin allein in New York" teilhaben zu können, bringt Capstone Software "Home Alone 2 - Lost in New York" auf den überfüllten Jump and Run-Markt. Wird sich der kleine Kevin McCallister auch hier erfolgreich durchsetzen können?

Die McCallisters verbringen gerade ihren Sommerurlaub in Florida, und der kleine Banger Kevin ist wieder mal nicht aufzufinden. Das ist auch schwer möglich, denn er treibt sich gerade in New York herum. Und schon sind auch die beiden gemerzten Diebe Harry und Marv nicht weit, die nichts anderes im Sinn haben, als den halb-wüchsigen Kevin anzufangen. Des Spielers Aufgabe ist es nun, Kevin so geschickt durch die Straßen von New York zu steuern, daß die beiden Verbrecher ihn nicht ertappen können. Doch Vorsicht ist geboten, denn die beiden Halunken sind schneidiger als Kevin, der versuchen muß durch seinen kindlichen Verstand und seinen jugendlichen Leichtsinns dieses Handicap zu kompensieren. Es bestehen zum Beispiel die Möglichkeiten, den Verbrechern Mülltonnen in den Weg zu schmeißen, sie auf Bananenschalen ausrutschen zu lassen oder sie über Keilchupflaschen stolpern zu lassen. Diese aufgezählten Möglichkeiten sind nur ein Bruchteil davon, wie Harry und Marv Schaden zugefügt werden kann und es möglich ist, einen kleinen Vorsprung vor den Verfolgern zu erreichen.

Die Steuerung

Wenn Kevin zu laufen beginnt, helfen sich die beiden Verfolger automatisch an seine Ver-



Der Kinofilm war ja auch nicht der größte Erfolg.

Hat man alle vier Levels (auf der Straße, im Hotel, im Kaufhaus und auf der Baustelle seines Onkels) bewältigt, kann Kevin gerade rechtzeitig zu

Weihnachten seine Mutter in den Arm nehmen.

Das Urteil

Zu beiraten ist an diesem Spiel, daß es selbst in der einfachsten der drei Schwierigkeitsstufen nicht ohne größere Anstrengung und mit einigem Zeitaufwand möglich ist, den ersten Level zu bewältigen. Außerst empfehlenswert hierfür ist die Verwendung eines Joysticks, da beim Spiel mit der Tastatur sieben verschiedene Tasten betätigt sind, und oft zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen. Mit der Tastatur ist es mir nicht gelungen, den ersten Level zu durchqueren. Weiterhin ist anzumerken, daß sich die Verfolger im Vergleich zu Kevin erheblich zu schnell bewegen. Die Steuerung der Spielfigur ist gut umgesetzt, die graphische Aufbereitung zwar keine Meisterleistung, aber auch nicht als schlecht zu bezeichnen. Alles in allem ein mittelmäßiges bis gutes Jump & Run-Spiel, das weder durch besonders negative noch positive Aspekte auffällt.

Dietmar Langner ■

sen. Steuert man Kevin so geschickt, daß er Hindernissen wie Bäumen, Papierkörben oder anderen Kindern nur knapp ausweicht, laufen seine Verfolger gegen die Hindernisse und sind somit für eine Zeit außer Gefecht gesetzt. Außer dem kann er solche Hindernisse durch Überspringen hinter sich lassen.

Das Szenario

Das Spiel besteht insgesamt aus vier verschiedenen Szenen, die gleichzeitig die einzelnen Levels darstellen. Um jeweils in das nächste Level vorzurücken, ist es notwendig, das Ende der Szene vor den beiden Halunken zu erreichen.

SPECS & TECHS	
• EGA / VGA	•
• VESA Soundmaster	•
• MUSE / Roland	•
• EMI Tastatur	•
• Logitech Joystick	•
• KUE MA Maus	•
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 100,-	
HERSTELLER	
Capstone	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Jump & Run	
61	
Spieleranzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	

Jetzt hat Grandslam die wackeren Kicker aus dem wirtschaftlichen Krisengebiet Liverpool dazu verpflichten können, ihre Namen für ein unterhaltsames Computerspiel herzugeben. Nach dem Start kann man aus diesem Grund auch alle Akteure genau unter die Lupe nehmen, ihre Vergangenheit in sich hineinsaugen und die jeweilige Spielposition verändern. Dabei sollte man jedoch darauf achten, keinen langsamen Abwehrspieler in der Sturm zu schicken und dafür einen temperamentvollen Sprinter in die Defensive zu verfrachten. In England wird nämlich schon seit Jahren nach dem beliebten "Kick And Rush"-System gespielt, d.h. die Aufgabe schußgewaltiger Abwehrrecken ist es, das runde Leder mit aller Gewalt über die Mittellinie zu boizen - mehr nicht! Dann schnappen sich die linken Stürmer den Ball hetzen mit ihm die letzten Meter Richtung Tor und ziehen zum Abschluß voll ab. Diese kurze Erklärung trifft auch voll und ganz auf das Computerspiel zu. Zwar wurde in der linken oberen Ecke ein fußballfeldgroßes Radar installiert doch meistens riskiert man in der allgemeinen Hektik nur einen kurzen Blick. Das führt zu schmerzhaften Fehlpässen und die gegnerische Mannschaft darf ihr Glück versuchen. Trotzdem dürfen aber überraschend viele Torraumszenen bewundert werden, denn die sprintstarken Goalgetter können sich oft genug gegen die Abwehrspieler durchsetzen und stehen schließlich allein vor dem letzten Mann, dem Torwart. Der sieht in dem riesigen Tor zugegebenermaßen etwas mickrig und unproportioniert aus, doch ist es immer noch sehr schwierig, das Leder im Kasten zu versenken.

Optionen und Taktik

Wenn die Spielbarkeit auch ein wenig zu wünschen übrig läßt, kann die Optionsvielfalt doch problemlos überzeugen. Eine Pokalrunde nach dem kompromißlosen K.O.-System

Liverpool

Gelbe Karte

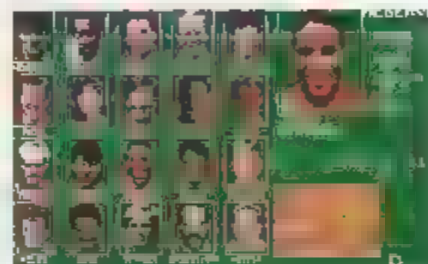
Liverpool hat in England ungefähr den gleichen Stellenwert wie Bayern München in Deutschland. Saison für Saison versuchen 19 Mannschaften die Jungs mit der süßen Werbung auf der Brust im sportlichen Wettkampf zu besiegen, eine regelrechte Jagd entbrennt.



Die namensgebende Mannschaft kann durch bessere Leistungen überzeugen.



ist genauso möglich, wie eine ewig lange Saison, an der alle namhaften englischen Fußballclubs teilnehmen. Ein klassischer Zwei-Spieler-Modus wurde dabei ebenfalls nicht vergessen, der zweite Spieler tritt über einen weiteren Joystick (soweit vorhanden) oder über die gewöhnungsbedürftige Tastatursteuerung an. Der eigentliche Clou ist aber die Taktikfunktion. Hier kann nicht nur festgelegt werden, welche Spielweise für ein bestimmtes Match bevorzugt werden soll (4-2-4, 5-3-2 oder 4-3-3) sondern jeder Spieler kann sogar einer gewünschten Position zugeordnet werden. Möchte man beispielsweise einen technisch brillanten John Barnes



lieber im Sturm setzen als mit ihm im Mittelfeld zu agieren, so ist das ohne weiteres möglich. Grafisch macht "Liverpool" nicht allzuviel her. Der Rasen wird mit Hilfe der üblichen hell- und dunkelgrünen Streifen dargestellt, die Spieler sind mäßig animiert und werden bei größerer Anzahl ziemlich langsam. Soundtechnisch bietet sich das gleiche Bild. Wenige gute Effekte, eine kurze durchschnittliche Titelmusik mehr darf man nicht erwarten.

Oliver Menne ■

SPECS & TECHS	
• OS	Amiga
• VGA	SoundBlaster
• SVGA	Roland
• EMS	Yastatur
• 286er	Joystick
• HOT MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-	
HERSTELLER Grandslam	
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Sportspiel	
57	
Spieleranzahl 2	
Motivation Wachen	
Ausstattung dünn	
Preis/Leistung normal	

Hockey League Manager II

Zahlenspielererei

Sind Sie bereit für den Stanley Cup? Bereit, gegen alle Widrigkeiten den Kampf um Nordamerikas höchste Eishockeytrophäe aufzunehmen? Dann versuchen Sie es mit dem "Hockey League Manager II"!

Vorab ein paar Worte zur Erklärung des Namens "Hockey League Manager". Hockey ist natürlich Eishockey, etwas anderes kennt der Amerikaner sowieso nicht, und die League ist natürlich die amerikanische National Hockey League, kurz NHL, in der anerkanntermaßen das beste Eishockey gespielt wird.

Aber wenn Sie bis hierher gelesen haben, wissen Sie das ja sowieso, denn dann interessieren Sie sich für die schnellste Mannschaftssportart der Welt.

Reine Managerarbeit

Nun aber zum "Manager" aus dem Titel dieses Spiels. Das ist der wirklich entscheidende Begriff, denn in Hockey League Manager haben Sie mit dem Spiel selbst nichts zu tun. Sie übernehmen ausschließlich die Aufgaben von Manager und Trainer. Leider muß ich jetzt diejenigen enttäuschen, die sich auf die Eishockeyausgabe von "Bundesliga Manager Professional" freuen (wozu auch ich gehörte). Denn der Grundgedanke dieses Spiels ist nicht mit einer, womöglich der eigenen, Hemmannschaft möglichst weit zu kommen (wäre auch schwierig, oder wohnen Sie in Edmonton?), nein, es geht um die Simulation der gesamten Liga. Das klingt recht

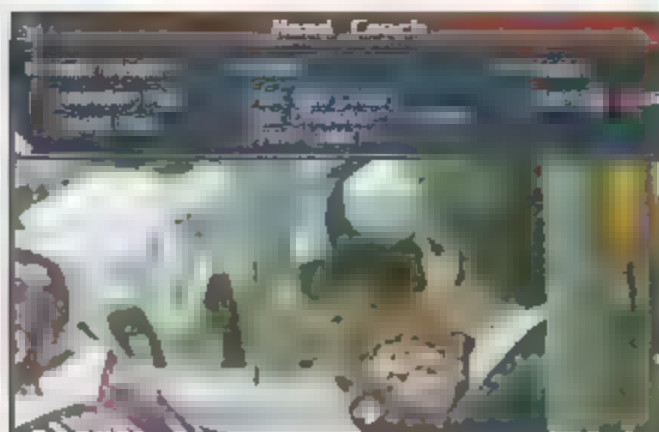
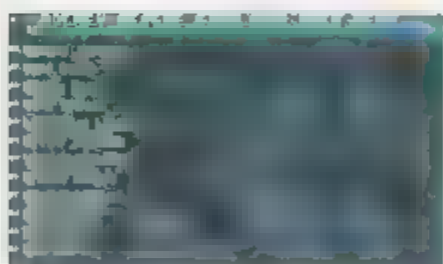
anspruchsvoll und ist es auch. Denn es müssen 24 Mannschaften gesteuert werden, und man kann dem "Hockey League Manager" nicht vorwerfen, daß an Details gespart wurde. Ihrer Kontrolle unterliegt die gesamte Finanzplanung, der Einkauf und Verkauf von Spielern, das Training, die Mannschaftsaustellung und dergleichen mehr. All das geschieht in ca. zehn Hauptmenüs mit diversen Unterpunkten und vielen Fenstern, was zu einer regen Maustätigkeit führt. Natürlich können beliebig viele Mannschaften dem Computer unterstellt werden, wodurch als Extremfälle völliges Autoplay, aber auch die Auswahl einer einzigen Mannschaft möglich sind. Allerdings muß in letzterem Fall bei jeder einzelnen Menüoption die eigene Mannschaft angeklickt werden, was zur störenden Verlangsamung des Spielflusses führt.

Grafik? Fehlanzeige

Recht demotivierend macht sich auch bemerkbar, daß von

den Spielern nichts außer dem Ergebnis sichtbar wird. Man erhält keine Informationen über den Spielverlauf, und von grafischer Darstellung ist überhaupt nichts zu sehen. Auch ansonsten ist außer ein paar Standbildern als Hintergrund keinerlei Grafik vorhanden, obwohl doch z. B. beim Zusammenstellen der Angriffsreihen eine grafische Darstellung leicht möglich wäre. Aber nein, nichts als Zahlen. Zahlen, Zahlen. Durch den amerikanischen Hang zur Statistik sind die Bildschirme zudem mit Daten überfrachtet, und es ist meist schwierig, die wichtigen Zahlen herauszufinden. Auch der mangelhafte Sound trägt nicht zur Verbesserung der Atmosphäre bei. Fragwürdig ist außerdem der Sinn des integrierten League-Editors, mit dem einzelne Teams, aber auch ganze Ligen in Kleinarbeit zusammengestellt werden können. Wenn solche Flexibilität Spaß macht, dem sei diese Eishockeysimulation empfohlen, ansonsten sollte man eher die Finger davon lassen.

Peter Freumscht



SPECS & TECHS	
EA	Ad Lib
VEA	SoundMaster
VEA	Roland
EMS	Tastatur
Züßer	Joystick
HO3 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopienschutz	nein
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Bethesda	
VERSTÄRKTER Hersteller	

RANKING	
Simulation	
29	
Spieleranzahl	
1	
Motivation	
Tage	
Ausstattung	
normal	

Die Idee ist zehn Jahre alt und stammt von Interplay: Ein Computerschachspiel, bei dem die Figurensätze nicht wie die üblichen Holzfiguren aussehen, sondern wie lebende Menschen. Die erste Schachsimulation, die diese Spielidee verwirklichte, hieß Battle Chess. Seitdem dieses belagte Spiel trotz der damals noch eingeschränkten technischen Möglichkeiten auf verschiedenen Computersystemen unter Massenbegassterte, war das Genre "Animierte Schachprogramme" fest in der Hand des geistigen Urvalers Interplay. Allein für den PC brachte der Hersteller seither drei Nachfolger erfolgreich auf dem Markt unter Chinese Chess, Battle Chess Enhanced und Battle Chess 4000. Letztere beiden nutzen bereits die Möglichkeiten von Super VGA, und Battle Chess Enhanced ist sogar nur auf CD-ROM erhältlich.

Nylonstrumpf und Stöckelschuhe

Mit Spectrum HoloBytes Chess Maniac wird diesem Monopoli jetzt ein Ende gesetzt. Daß es mit dem Angriff auf Interplays Stellung aber nicht so ernst gemeint ist, läßt bereits das Cover von Chess Maniac vermuten. Durch den grauhaarigen Mann (Mister "Chess Maniac") mit Nylonstrümpfen und Stöckelschuhen wirkt die Packung doch etwas befremdlich. Dieser erste Eindruck täuscht auch keineswegs: Spectrum HoloByte wollte "der Welt erstes, wirklich lustiges Schachspiel" programmieren.

Chess Maniac - 5 Billion and 1

Heiße Luft

Der Chess Maniac bläst zum Angriff auf Ihr Zwerchfell! Mit einem witzigen Handbuch, vielen animierten Kampfsequenzen und Sprachausgabe will Spectrum HoloByte der Konkurrenz eins auswaschen.

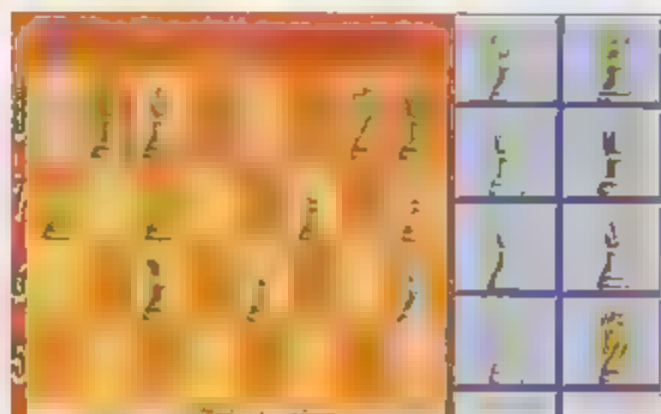
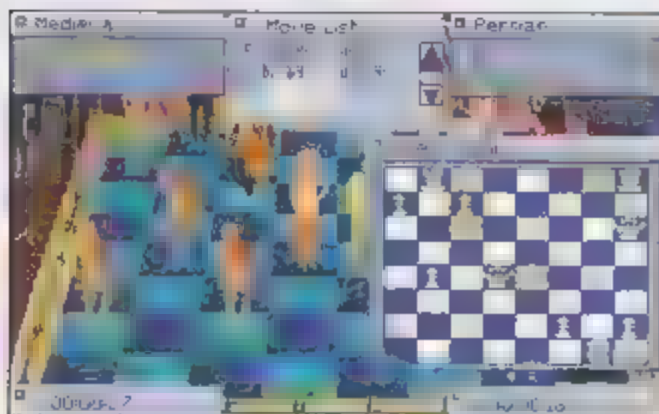


Leider ist dieser lobenswerte Vorsatz nicht mehr so ganz aktuell, denn Battle Chess 4000, das schon einige Monate vor Chess Maniac das Licht der Welt erblickte, wurde diesem Titel allein wegen seiner witzigen Animationen bereits gerecht. Die Frage ist also, ob Chess Maniac seinem mächtigen Konkurrenten wirklich das Wasser reichen kann?

Enorme Anforderungen trotz Standard-VGA

Im Bezug auf den Umfang kann Chess Maniac da locker mithalten. Zwölf Disketten rechtzeitigen immerhin den Titel als "Größtes Schachprogramm der Welt". Neben den sollten 25 MByte Platzverbrauch auf der Festplatte klingen auch die Hardwareanforderungen für ein Schachspiel

etwas übertrieben. Ein 486er, mindestens aber ein 25MHz 386er mit 2 MByte RAM, sollten schon vorhanden sein, um das Schmuckstück zum Laufen zu bringen - ein Opter das man natürlich gerne bringen würde, wenn es im Spiel dann auch sehenswerte Super VGA-Grafik zu bestaunen gäbe. Daß dem leider nicht so ist, stellt der Spieler



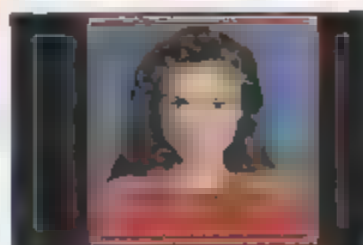
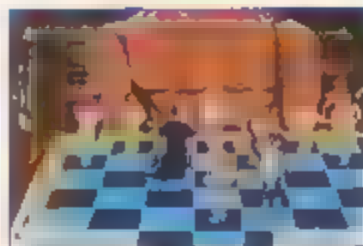


spätestens bei seiner ersten Partie gegen Chess Maniac test. Als Grafikmodus wird einzig und allein der Standard VGA-Modus mit 320 x 200 Bildpunkten unterstützt – und der wirkt bei genauerem Hinsehen sogar etwas klüßiger, als man es vom Gros der anderen Spiele heute gewohnt ist.

Selten so gelacht

Eine Besonderheit, die ebenfalls gleich – diesmal aber positiv – ins Auge sticht, sind die unterschiedlichen Figurensätze

für Schwarz und Weiß. Auf der einen Seite verharrten 16 orientalisch anmutende Gestalten, während auf der anderen 16 Figuren wie aus der europäischen Märchenwelt zu finden sind. Zu jedem der Charaktere findet sich im Handbuch eine kurze Beschreibung: Der Sultan (Funktion: schwarzer König) habe seinen Harem wegen körperlicher Überbelastung auf acht Damen reduzieren müssen, der Flaschengeist (Funktion: schwarzer Läufer) sei vor kurzem in eine "Gatorade"-Flasche gezogen und der Ritter (Funktion:



Beim Menüpunkt „Strip Poker“ spielt sie (oben) nicht mit.

weißer Läufer) würde mehr auf eine tadellose Frisur als auf Kämpfen bedacht sein. Unter Humor scheint man in den USA etwas anderes zu verstehen als hierzulande!

Verwirrung unvermeidlich

Im Direktvergleich gegen Battle Chess 4000 macht der Chess Maniac keine besonders gute Figur. Im Grafikmodus mit 320 x 200 Punkten wirken alle Figuren unzeitgemäß klüßig. Außerdem verliert der Spieler in einer Partie schnell den Überblick. Die grellbunten Männchen und die vielen unterschiedlich aussehenden Charaktere lenken die Konzentration vom eigentlichen Schachspiel ab. Manchmal hilft uns nur das Umschalten in den 2D-Modus, um mitten im Spiel wieder den Überblick zu bekommen. Die Idee mit den verschiedenen Figurensätzen auf einem Brett erwies sich im Nachhinein also doch nicht als die beste Lösung. Die eigentlichen Animationssequenzen sind hingegen durchaus qualitativ hochwertig. Wenn zwei



Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

KSK - Schöneich

Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1

Tel. 04 31/ 55 56 02 · Fax: 04 31/ 55 56 04

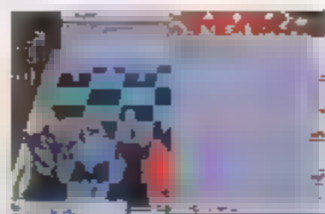
kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster, Creative Sound Blaster, IBM und Pioneer Sound System

Das neue 16-Bit Sound Erlebnis

Schachfiguren gegeneinander antreten, werden beide auf die halbe Bildschirmhöhe "heranzoomt". Die kurzen Kampfszenen wurden mit Schauspielern gefilmt und für das Spiel zu sehenswerten Videoclips weiterverarbeitet. Die komische Qualität der Kämpfe aus Battle Chess 4000 wird aber trotzdem nicht erreicht.

Die eigentlichen Kampfszenen können sich durchaus sehen lassen.

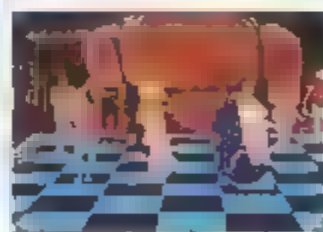
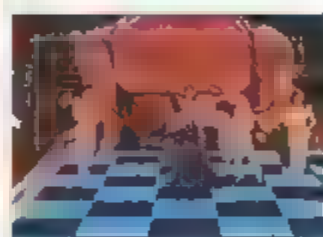
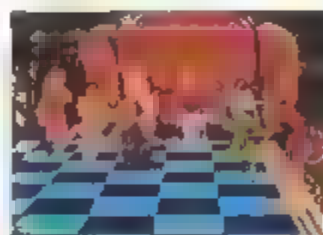
wurde von Interplay ja bereits vorgeführt. Bei Chess Maniac wurde diese Möglichkeit leider nicht erkannt. Ein durchdachtes Hilfesystem, ein Tutorial oder eine Modem/Linking-Funktion? Man sucht vergeblich danach.



Chess Maniac - CD-ROM

Wer sich 25 MByte permanent belegten Speicherplatz auf der Festplatte ersparen will, kann auf die CD-Version von Chess Maniac zurückgreifen. Beachtlich ist, daß die Silberscheibe im Vergleich zur Diskettenversion um keinerlei Features erweitert wurde: Die beiden Versionen sind absolut identisch. Um den potentiellen Käufern wenigstens einen kleinen Kaufanreiz zu bieten, wurden neben dem Schachspiel noch einige Demos von aktuellen Spielen (Tornado etc.) auf die CD gebrannt. Fast ein Armutszeugnis für den Hersteller, wenn man bedenkt, mit wie vielen Zusatzoptionen das viel ältere Konkurrenzprodukt (Battle Chess Enhanced CD) aufwarten kann.

CD-Wertung: 35%



"Take me! Oh Chess Maniac!"

Ganz im Zeichen eines "Witzspiels" präsentiert sich auch die Ausstattung. Anstatt wie bei BC 4000 auch seriösen Schachspielern durch zusätzliche Eröffnungsbibliotheken und Statistikkfunktionen entgegenzukommen, wird nur Mini malausstattung geboten. Dem Versuch, möglichst humorvoll zu sein, wurde nicht einmal bei der Benennung der zehn Schwierigkeitsgrade widerstanden (Level 7: "Take me! Oh Chess Maniac!"). Daß es aber durchaus möglich ist, Humor mit Spielstärke zu verbinden,

Fazit

Bis auf den Platzverbrauch kann Chess Maniac mit keiner herausragenden Eigenschaft aufwarten. Selbst den Titel als besonders humorvolles Schachprogramm würden wir nicht ohne Vorbehalte verleihen. Man merkt einfach in vielen Gags, daß sich die Programmierer deutlich an Battle Chess 4000 drücken wie es sehr vorsichtig aus - "orientiert" haben. Spieler, die länger als ein oder zwei Abende etwas von ihrem Schachprogramm haben wollen, könnten diese Investition sehr schnell bereuen.

Thomas Borovskas ■

SPECS & TECS

Box	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
1024MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch

Copyright © 1992 Interplay

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Spectrum Holobyte

MUSTER von
Hersteller

RANKING

Strategie



Spieleranzahl 2

Motivation Tage

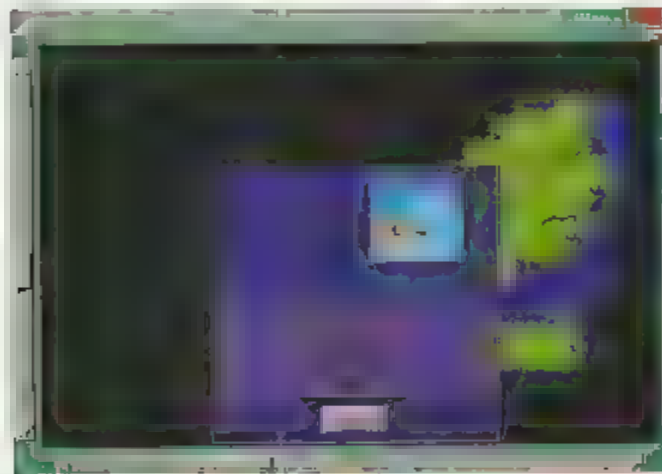
Ausstattung gut

Preis/Leistung normal

Beschränkung auf das Wesentliche

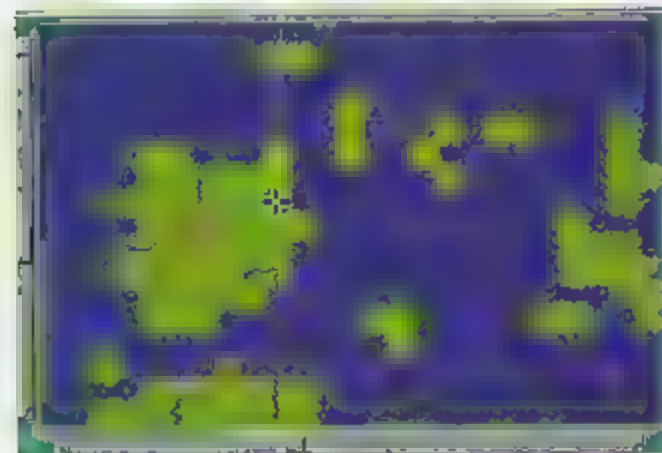
Damit auch Einsteigern angesichts der hohen Komplexität nicht die Luft ausgeht, sind eine ganze Reihe Lehrszenarien mit von der Partie. So nach und nach erlernt man damit die Grundzüge des Spiels, zuerst nur mit weniger verschiedenen Einheiten, ohne "Fog of War"

Bottlehandicaps läßt sich die Stärke aber sehr gut anpassen, so daß ein nervenzermürbendes Spiel immer möglich ist. Ein gutes Strategiespiel zeichnet sich weniger durch Grafik und Sound aus, solange die Darstellungen keine Rätsel aufgeben. Somit wurde in diesen Bereichen auf qualitativ hochwertige Ausarbeitungen verzichtet, wenn auch die kleinen animierten Bilder nach dem



(alle gegnischen Truppen sind ebenfalls sichtbar) und ohne notwendige Erkundungen, da die gesamte Karte von Anfang an zu überschauen ist. Die Aktionen eines vom Computer gesteuerten Spielers sind recht logisch und nachvollziehbar, aber können mit dem menschlichen Intellekt in keiner Weise konkurrieren. Über Production- oder

Anklicken einer Einheit alles andere als schlecht sind. Der Grafikmodus läßt sich glücklicherweise einstellen, so daß der Zugriff sogar noch schneller bewerkstelligt werden kann. Auf Sound und FX wurde nun wirklich überhaupt kein Wert mehr gelegt, ein großer Vorteil denn selbst abwechselungsreiche Hintergrundmusik würde



bei diesem stunden- oder gar tagelangen Spektakel nur negativ auffallen. Seine volle Stärke spielt Empire Deluxe aber erst aus, wenn sich bis zu sechs Spieler über die Modern-

option bekriegen und die menschliche Komponente im Mittelpunkt der Auseinandersetzungen steht.

Alexander Geltenpoth ■

SPECS &

●	EGA	Ad Lib
●	VGA	SoundMaster
●	SVGA	Roland
●	EMS	Tastatur
●	386er	Joystick
●	HD 640	Maus

Handbuch	Englisch
Spiele	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERFELER
New World Comp.

1998-1999

RANKING

Strategie

**Spieleranzahl** 1-5

© 2006 Pearson Education, Inc.

Ausstattung **upplig**

Preis/Leistung sehr gut

Jayssoft

Empire Deluxe

A Train Constr. "	49.99
Acad. o'Europe	80.99
Battle Isle Data 2 "	54.99
Body Blows	69.99
Burning 5-Darts 1+2	39.99
Comanche Data "	54.99
Day o' Tentacle 2 "	64.99
Elkhighway Man 4 "	64.99
Eye o'Beholder 3	84.99
Fallen Empire	99.99
Frodo o'Glo'ry	99.99
Links Pro 386 "	104.99
Mighty-Magic 5 "	89.99
Patriot	99.99
Pinball Dreams	79.99
Plantes Gold 4	79.99
Prince o'Pennis 2 "	89.99
Proto Star	84.99
Rhett I, Skies "	89.99
Sensible Soccer "	69.99
Shadow o' Comet 4	89.99
Space Hulk "2	99.99
Strike Com. Speech "	44.99
Summer Challenge "	74.99
Tomcat "	84.99
V for Victory 1	79.99
V for Victory 2	79.99
V for Victory 3 "	89.99
War in the Gulf "	69.99
X-Wing	94.99

SONDERANGEBOT

2.5	
Abandoned Plot	29.99
Born o. Cosmic F di	29.99
Cadaver "	29.99
Cherrybush 2100	44.99
Dune di	29.99
Dragon's Lair 3	69.99
F 19 "	39.99
Fairy T. Adventure "	19.99
Future Wars di	29.99
Gateway L.S. Front di	34.99
Humans	39.99
Indy 3 EGA di	39.99
Jahai di	29.99
M.U.D.S. +	19.99
M. Tank Pistol "	34.99
Maupiti Island di	19.99
Mighty Magic 3 angli	29.99
Pirates (Boatdialk) "	29.99
Prin 9 di	29.99
Prince o. Persia	39.99
Realms	19.99
Shuttle "	29.99
Testdrive 2 Collen.	29.99
Thunderhawk "	29.99
Ultima 6	34.99
Wayword angli	29.99
Zak McKracken di	39.99

Strike Commander

99.90

5.25	
B-17 "	59.95
B.A.T. ®	59.95
Curso a Entsch. ®	49.95
Indy 3 VGA ®	59.95
Prophecy a Shadow	59.95
Speedball 2 "	29.95
Storm Master ®	29.95
The Gamers 92 "	49.95
Ultima Trio 1-3	39.95
Wizardry 7	49.95

CD-ROM

7th Guest	48.94
Air Warrior SVGA	59.94
Chessman 3D	90.94
Danger Hot Stuff 1	29.04
Danger Hot Stuff 2	30.04
Der Patroler 3d	89.94
Dinosaurier Adv	68.94
Europ. Ch. Ship 92	30.94
Hot News	29.04
Jayrock CD →	19.94
Kings Quest 6 *	109.94
Laura Bow 12 *	99.11
Indy 3 3d PD	129.04
Prince of Persia/MAH	99.94
Shorlock Holmes 2	99.94
Wing C - Lifetime	69.94

Freddy Pharkas

79.90

VERSAND DURENER STR. 30A 60978 KÖLN 4 QZT 14301047-39 FAX 022 14302152

Die "Spielsteine" aus Empire Deluxe

Armee:

Für die Durchsetzung Ihrer Ziele unentbehrlich gehören somitliche Bodentruppen zu den wichtigsten Einheiten. Wegen ihrer schwächlichen Verfassung sind sie aber auf die Unterstützung von Marine und Luftwaffe angewiesen.

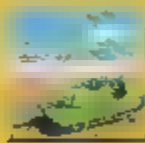
Infantry:



Attack	2
Defense	2
Damage	1
Shot Damage	
Movement	

Infanterie Einheiten können Städte erobern und Flugplätze bauen. Sie eignen sich nicht besonders für den Angriff auf Flugzeuge und verteidigen sich sehr schlecht gegen Küstenbombardements von Schlachtschiffen und Kreuzern.

Armor:



Attack	2
Defense	2
Damage	2
Shot Damage	
Movement	2

Panzer besitzen die gleichen Vor- und Nachteile der Infanterie, aber sie können zwei Feinde weit ziehen und halten doppelt soviel Schaden aus, was aber im Kampf gegen Schiffe und Bomber keinerlei Rolle spielt. In unwegsamem Terrain sind sie allerdings nicht schneller als Infanterieeinheiten und sie dürfen keine Berge betreten.

Luftwaffe:

Flugzeuge sind die optimalen Aufklärungseinheiten. Nebenbei können sie in Problemzonen in Schlachten eingreifen und die Produktion feindlicher Städte zerstören.

Fighter:



Attack	2
Defense	2
Damage	
Shot Damage	
Movement	6
Range	8

Jäger eignen sich zur Aufklärung und bieten anhand ihrer großen Reichweite hervorragende Luftunterstützung in Kesselsgebieten. Ihr Hauptaufgabe besteht allerdings darin gegnerische Bomber abzuschießen. Auch Jäger können Städte bombardieren, allerdings mit geringerer Erfolgschance.

Bomber:

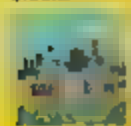


Attack	2
Defense	2
Damage	
Shot Damage	2
Movement	4
Range	24

Bombardier ist es ein leichtes die Produktion einer Stadt zu zerstören und damit auch gleichzeitig ihre Effizienz zu verschlechtern. Außerdem lassen sich Schiffe mit Bombern sehr gut versenken, oder zumindest betümeln, da sie im Falle eines Angriffs jeden Vorteil auf ihrer Seite haben.

Stationäre Einheiten:

Städte:



Nur in Städten können neue Einheiten produziert und repariert werden. Gegen Bombern werden nicht nur die Häuser, sondern auch die Stadtfestungen im Notfall auch gelegentliche Transporter, einrichtete Kreuzer und Schlachtschiffe in einer Stadt stehen aus jeder herabstühenden Feind eine Beschuss, aber Vorsicht: Panzer dürfen zwei Felder weit ziehen und greifen dann erst, bevor das Schiffe zum Zug kommt.

Flugplätze:



Die von der Infanterie aufgebaute Flugplätze bieten gelegentlich einen Flugzeugen Platz. Dort ist es möglich, sie wie in den Städten, nur auf Flugzeugträger oder auf dem Meer ausgetankt, so daß nur größere Einheiten, außerdem die Reichweite mit einem kleinen Zwischenstopp überbrückt werden können.

Marine:

Schiffe spielen in den Inselreichen von Empire Deluxe die Hauptrolle. Sie verfügen über die unterschiedlichsten Möglichkeiten, doch allen ist gemeinsam, daß sie im Angriff auf Flugzeuge schlechte Karten haben.

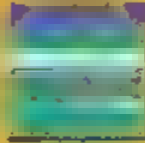
Transport:



Attack	
Defense	
Damage	3
Shot Damage	
Movement	2

Transporter stellen die einzige Möglichkeit dar, Städte auf anderen Inseln einzunehmen. Sie wirken als gute Indes. Ethern so sie sehr verwundbar, ein Geländeschutz vermindert das Risiko zumindest etwas. Bis zu drei Panzer oder sechs Infanterieeinheiten können geladen werden.

Destroyer:



Attack	2
Defense	2
Damage	3
Shot Damage	
Movement	3

Zerstörer sind die schnellsten Schiffe und somit ideal für Aufklärungskommandos geeignet. Sie können außerdem U-Boote aufspüren und gehören damit zur Vorhut jeder Flotte.

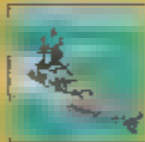
Submarine:



Attack	2
Defense	
Damage	2
Shot Damage	3
Movement	2

U-Boote sind ein Mittel weitere Expansionen eines Gegners hinter der Front zu verhindern. Ungesehen von allen Einheiten bis auf Zerstörer und Kreuzer versenken sie problemlos jeden Transporter und beschädigen auch größere Schiffe sehr schwer. Ihre Verteidigung läßt aber zu wünschen übrig, ein U-Boot, das zufällig von einer gegnerischen Einheit überfahren wird, ist so gut wie versenkt.

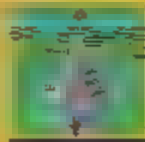
Cruiser:



Attack	2
Defense	2
Damage	8
Shot Damage	2
Movement	2

Kreuzer können als kleinere Schlachtschiffe betrachtet werden. Gegen Bodeneinheiten und Flugzeuge sind sie genauso effektiv im Kampf gegen andere Schiffe macht sich jedoch ihre schwächere Feuerkraft bemerkbar. Trotzdem stellen sie die einzige effektive Möglichkeit dar, U-Boote zu beseitigen.

Battleship:



Attack	2
Defense	2
Damage	2
Shot Damage	3
Movement	2

Schlachtschiffe beherrschen die Meere nahezu willkürlich, kein anderes Schiff kann gegen sie bestehen. Es dauert aber sehr lange, bis ein solcher Töter produziert ist, so daß man nur weit hinter der Front eine Stadt damit beauftragen wird. Verwundbar sind sie eigentlich nur für U-Boote, es ist jedoch weit mehr als einer dieser hinterhältigen Killer nötig, um die schwimmende Festung aus dem Verkehr zu ziehen.

Carrier:



Attack	1
Defense	2
Damage	8
Shot Damage	1
Movement	2

Flugzeugträger sind hervorragende Aufklärer. Allerdings können nur Jäger (bis zu acht) von ihm starten und landen. Trotz ihrer Größe sind sie gegenüber Schlachtschiffen, Kreuzern und U-Booten sehr verwundbar, eine Eskorte rentiert sich also auf jeden Fall, da auch Flugzeugträger eine sehr lange Produktionszeit benötigen.

Trump Castle 3

Nichts geht mehr

Ob in Baden-Baden oder in Monte Carlo - In jedem Spielcasino wechseln Abend für Abend hunderten an Jettons ihren Besitzer. Nun soll durch Trump Castle "Die perfekte Casinosimulation" jeglicher Besuch in solchen Spielhöhlen überflüssig werden.

Begonnen wird der Zockerabend in der Lobby des Casinos, von dort aus können die verschiedenen Spielarten durch Anklicken der jeweiligen Eingangstür ausgewählt werden. Sollte einem das entsprechende Startkapital fehlen oder der Verlust bereits so groß sein, daß eine Refinanzierung nötig ist, empfiehlt es sich den Geldautomaten aufzusuchen. Um seinem Spieler bzw. Mitspieler ein individuelles Aussehen zu verleihen, hat man selbst auf einen Player Editor nicht verzichtet, der es einem erlaubt, sich und seinen Mitspielern die merkwürdigsten Gesichtszüge zu verpassen. Hat man dies hinter sich gebracht und auch im Optimum die gewünschten Sound- und Animationsarten und die Anzahl der Mitspieler eingestellt, so kann man mit dem Zocken beginnen.

Baccarat oder Craps?

Als erstes begeben wir uns in das Baccaratzimmer. Hier kann wie bei allen Spielarten zwischen verschiedenen Tischlimits (5, 25, 50 oder 100) gewählt werden. Um Jettons zu setzen, muß mit der Maus die gewünschte Summe angeklickt werden und dann auf die vorgegebenen Wertvorschläge gesetzt werden. Nach diesem Prinzip sind sämtliche Spiele aufgebaut, so daß es keine größeren Verständnisprobleme geben dürfte. Positiv ist beim Baccarat-Spiel anzumerken, daß es jederzeit möglich ist, Geld zu setzen, indem einfach



der Spieler gewechselt wird. Genauso wie beim Baccarat-Spiel gibt es auch beim Black Jack verschiedene Tischlimits. Hier gibt der Croupier jeweils zwei Karten aus und fragt dann, ob man noch eine Karte oder seinen Einsatz erhöhen möchte. Es sei denn man hat einen Black Jack auf der Hand. Bei Craps, einem in Amerika sehr beliebten Würfelspiel, muß, ähnlich wie beim Roulette, auf eine bestimmte Zahl bzw. Zahlenkombination gesetzt werden. Um jedoch Genaues über dieses Spiel zu erfahren, empfiehlt es sich die Anleitung zu lesen, da es gerade bei Craps sehr viel verschiedene Setz- und Wettmöglichkeiten gibt.

Poker oder lieber die Slotmaschine?

In der Pokertafel kann man entweder gegen Mitspieler antreten, dem Computer das Geld aus der Tasche ziehen oder am Pokerautomaten sein Glück versuchen. Eine witzige Randerscheinung ist die blonde Bandone, die nach einiger Zeit an den Spieler herantritt und

fragt, ob man einen Drink möchte. Einen klaren Kopf sollte man dennoch behalten, denn spielt man beim Roulette mit zu hohem Ein-

satz, ist ein erneuter Gang zum Geldausgabeautomaten unabdingbar. Im Bezug auf die Bedienbarkeit ist die Slotmaschine am einfachsten. Hier muß nur zwischen drei oder fünf Rollen gewählt, Geld eingeworfen und am Hebel gezogen werden. Hat man auch hiervon die Nase voll, kann nach dem Keno-Spiel, eine Art Lotterie, auf Fortuna vertraut werden.

Überzeugende Bedienbarkeit

Trump Castle 3 kann meiner Ansicht nach als gut gelungene Casinosimulation betrachtet werden. Begeistert hat mich vor allem die graphische Darstellung der Spielfläche, die bei SVGA-Auflösung und einem guten Monitor sehr viele Details erkennen läßt. Auch die digitalisierten Soundeffekte unterstützen die Zockeratmosphäre. Hierfür ist jedoch mindestens ein Rechner mit 16 Mhz notwendig, aber erst auf Geräten mit einer Taktfrequenz von mindestens 33 Mhz wird der realistische Programmablauf nicht stark verlangsamt. Ein Loblied ist auch auf die bemerkenswert übersichtlich gestaltete Installationsroutine zu singen. Allgemein ist zu bemerken, daß es gelungen ist, teilweise komplexe Spielabläufe übersichtlich und vor allem gut bedienbar zu gestalten. Spielbar ist die Simulation zudem über Modem und im Netzwerk. Alles in allem wirklich ein sehr schönes Spiel.

Dietmar Langner ■

SPECS & TECS	
• CPU	Ad Lib
• VGA	Soundblaster
• SVGA	Roland
• EMS	Tastatur
• 286er	Joystick
• HD 10MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	Keiner
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Capstone	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Strategie	
82	
Spieleranzahl	
4	
Motivation	
Wochen	
Ausstattung	
normal	
Preis/Leistung	
normal	

Hoyle Classic Card Games

Abgezockt

Während sich im Shareware-Bereich bereits riesige Bestände an Kartenspielen angesammelt haben, halten sich die großen Softwarehäuser auf diesem Sektor bislang vornehm zurück.



Branchenmulti Sierra hatte einen Ehrentag in den vielen begeisterter Feierabend-Zockern und bietet mit Hoyle Classic Card Games nun eine weitere Sammlung mit insgesamt acht verschiedenen Spielen. Da ist für jeden etwas dabei: vom Kinderspiel à la "Schwarzer Peter" (Old Maid) über (noch) eine Solitaire-Version namens Klondike bis hin zum klassischen Bridge. Außerdem werden Euchre, Hearts, Gin Rummy, Crabbage und Crazy 8s angeboten. Alle Teile sind unter einer einheitlichen Benutzeroberfläche zusammengefaßt und können bequem im Hauptmenu ausgewählt werden. Wie schon bei den Vorgängern macht Sierra bei dieser Gelegenheit auch noch etwas Werbung für die eigenen Adventures. Beispielsweise haben Sie die Möglichkeit gegen Laura Bow die Rommee-Variante

Schummler haben keine Chance

Alternativ bietet das Programm neun weitere Charaktere an, die wie die Sierra-Gestalten auch über sehr unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Crazy Jack ist beispielsweise ein Experte in Sachen Hearts, während er bei Gin Rummy eher zu den Anfängern zu rechnen ist. Manche Spiele sind in deutschen Ländern eher unbekannt oder werden etwas anders gespielt. Im diesem Umstand Rechnung zu tragen wurde jede Version mit zahlreichen Optionen versehen, damit sich der Spieler seine persönliche Variante zusammenstellen kann. Wer sich an Klassiker wie Bridge oder Rommee noch nicht herangewagt hat, kann sich auf sehr einfache Weise das Regelwerk aneignen: denn per Mausklick wird eine ausführliche Anleitung in leicht

rensicheren Menusteuerung sowie den übersichtlichen Dialogboxen.

Das As im Ärmel

Die Grafiker haben ihre Trümple allerdings nicht ausgespielt. Von einigen Animationen der Figuren abgesehen tut sich nicht viel auf dem Bildschirm. Sowohl Hintergrund als auch die Deckblätter lassen sich nach Belieben aus einem Menü auswählen. 256 Farben machen das Geschehen zwar schön bunt, allerdings ist die geringe Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten für die Darstellung der Spielkarten nicht besonders geeignet. Ab 25 MHz läuft es sich sehr flott spielen, wenn auch der PC manchmal etwas länger vor dem nächsten Stich "überlegt". Eher überflüssige Animationen, wie das Austeilen der Karten, lassen sich per Menü abstellen.

Die einzelnen Figuren führen ein regelrechtes Eigenleben. Freuen sich über Sieg (Roger Wilco, "I am victorious!!!") oder sind traurig über ein verlorenes Spiel und bringen dies auch per Sprachausgabe zum Ausdruck. Soundkartenbesitzer kommen außerdem in den Genuß einiger ansprechender Rhythmen. Diese Kollektion erreicht zwar nicht den Suchfaktor eines Windows Solitaire, aber wer eine akkurate Umsetzung einiger beliebter Kartenspiele sucht, dürfte mit diesem Paket glücklich werden. Im übrigen läßt sich das Programm auch unter Windows installieren, wird damit aber so langsam, daß man gerne wieder zu DOS zurückkehrt.

Petra Maueröder ■



Und wieder können Sie sich einen der sierranischen Computerspielhelden als Gegner wählen.

Gin Rummy zu spielen. Auch Dr. Brain, Willy Beamish, Roger Wilco, Larry Laffer oder Adam Greene können Sie sich als Spielpartner aussuchen.

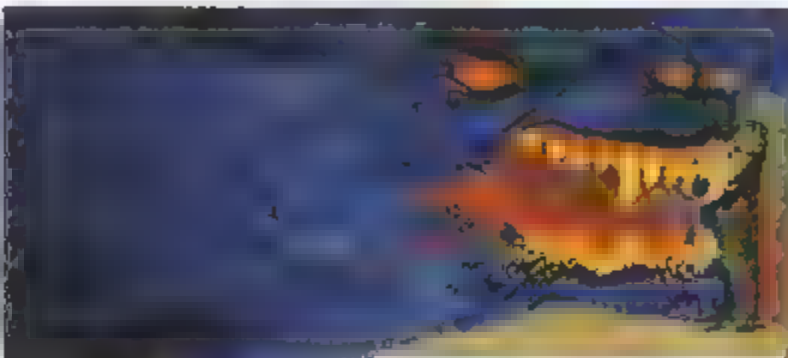
verständlichem Englisch angezeigt und bei Fehlern "meckert" rechtzeitig ein Mitspieler. Pluspunkte sammelt das Programm auch bei der nor-

SPECS & TECHS	
• CPU	486
• VGA	Soundblaster
• SVGA	Roland
• EMS	Yastatur
• Z806er	Joystick
• MS-DOS	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	Keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 115,-
HERSTELLER	Sierra
MUSTER von	Bonico

RANKING	
Strategie	
72	
Spieleranzahl	1
Motivation	Yachem
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Eye of the Beholder III - Assault on Myth Drannor

Stagnation



Lange Rede, kurzer Sinn.SSI hatte die Rechte am Spielprinzip und der Story, Westwood die am Programmcode für die Olden Times. SSI

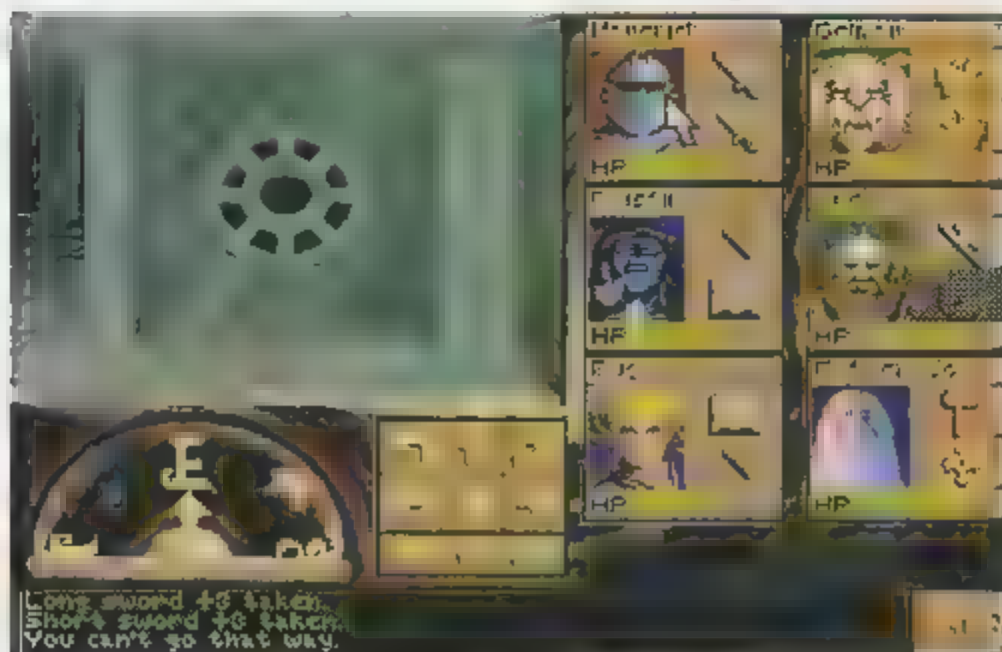
hat für den dritten Teil nun die gesamte Oberfläche neu schreiben müssen. Die Story Es waren einmal vier tapfere Helden, die von einem Zauber-

Lange erwartet, endlich da. Doch kann der dritte Teil der Erfolgsreihe, die als erste Saga von SSI mit einer neuen Oberfläche ausgestattet wurde, voll überzeugen? Erinnern wir uns: Nach dem Hit Eye of the Beholder II verließ das Entwicklungsteam von Westwood SSI, um unter eigenem Label weiter zu entwickeln.

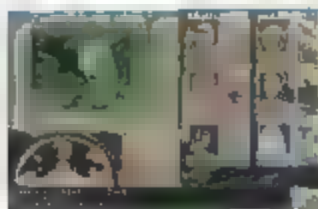
ner beauftragt wurden, die verfallene Stadt Myth Drannor von dem Bösen, das in ihr kreichte und fleuchte, zu befreien. Die Helden willigten ein und der Zauberer teleportierte sie mitten auf einen Friedhof im Wald vor der Stadt. Hier steigt der Spieler aktiv in das Geschehen ein. Er kann sich entweder mit vier Helden aus dem Darkmoor Sequel oder einer vollkommen neu kreierten Mannschaft auf den Weg machen, die aber erfreu-

licherweise schon ziemlich erfahren ist.

Schon zu Beginn macht der Abenteurer eine "schmerzhaft Erfahrung". Wieder keine Kartenfunktion. Warum ist SSI nur nicht bereit, die Zeichen der Zeit zu erkennen und eine Automappingfunktion in seine Spiele zu integrieren? Kramen wir also den alten Block und den Bierstich aus der Schublade und machen uns wieder ans Kartenzeichnen wie anno dazumal.



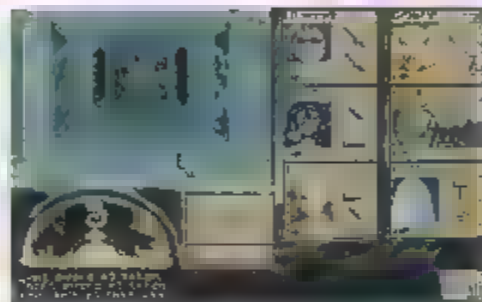
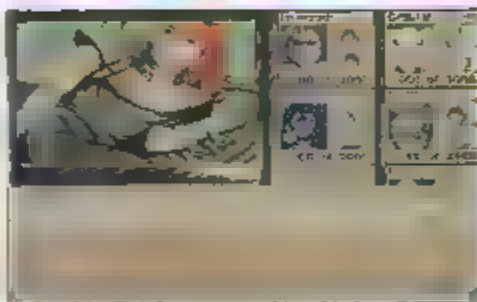
Technisch hat sich EOB 3 sicherlich verbessert, dennoch kann es nicht voll und ganz überzeugen.



Mag die Grafik des Waldes zu Beginn noch ganz abwechslungsreich sein (Bäume, Bäume, Bäume), so ist die Tatsache, eine ganze Stadt fast vollständig aus zwei verschiedenen Mauern zu zubauen, schon mehr eine Inverschämtheit. Da ist schon mit Bard's Tale mehr geboten worden. Das Spielsystem selbst ist gleich geblieben mit dem des Vorgängers, der Lösungsweg ist absolut geradlinig. Ein erfahrener Spieler dürfte für das Spiel gerade wenige Abende benötigen, was aber mehr an nicht gefundenen Geheimtüren, nicht gefundenen "normalen" Türen oder zu "anspruchsvollen" Prüfgelangen liegen dürfte. Die Denkaufgaben beschränken sich meist auf simples Schlüsselfinden.

Technische Innovationen

Wie schon genannt, wurde der Programmcode für die Oberfläche vonSSI vollkommen neu geschrieben. Das läßt bereits erahnen, daß einiges an Verbesserungen, Neuerungen und Änderungen in das Spiel hineingepackt worden sein mußte. Aber weit gefehlt! Gerade einmal zu einem Gimmick ließen sich die Entwickler vonSSI hinreißen: Dem Spieler wurde ein "Attack"-Button spendiert, mit dem er durch einen Mausklick alle Charaktere zu einmal angreifen lassen kann. Zugegeben, einmal ist der Button eine wahre Freude für alle Veteranen, aber kann und darf das noch über anderthalb Jahren Entwicklungszeit denn alles so sein? Könnte Teil noch mit hervorragenden Animationen aufwarten, so sucht man sie hier vergebens. Schon das Intro reizt zu Statements wie "Das kann doch nicht alles sein!" bzw. "Wer von euch hat die VGA-Karte ausgebaut?", die gelegentlichen Zwischenanimationen sind aber noch grausiger. Lediglich bei Standbildern ist die Qualität geblieben. Gut zu wissen, daß dies der letzte Teil der Eye of the Beholder Reihe ist. Schade, daß es so enden mußte, aber lassen wir uns überraschen, was uns Westwood als offiziellen Eye of the Beholder-Nachfolger bieten wird. Erste Grafiken sehen vielversprechend aus.



Benutzeroberfläche

Die Bewegung in der Spielwelt ist absolut unkompliziert. Mit der Cursorsteuer oder durch Anklicken der Pfeiltasten auf dem Bildschirm bewegt sich die Gruppe. Sie sehen die Umgebung dabei immer aus deren Sicht. Bewegungen werden schrittweise, Drehungen nur in 90°-Winkel ausgeführt. In den dunklen Straßen und schummrigen Gängen vor ihnen finden sie Zaubersprüche, Rüstungen und Waffen. Monster sind schon aus einiger Entfernung zu erkennen, so daß sie bereits mit Messern und Wurfwaffen bearbeitet werden können, bevor man ihnen dann im Nahkampf mit dem Beihunder (hoffentlich, den Rest gibt Türen, Hebel und Knöpfe werden in der Ansicht selber betätigt).

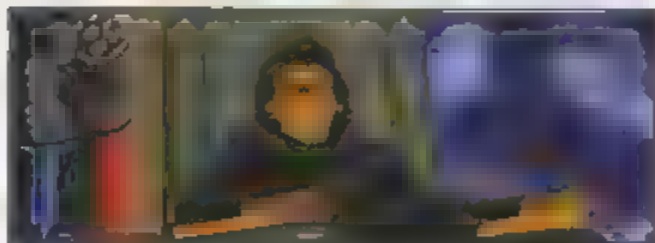


Die Eye of the Beholder-Saga

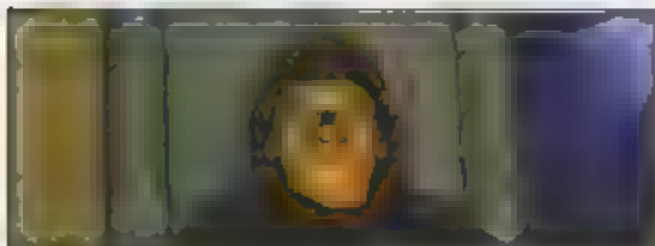
In erster Teil von Eye of the Beholder suchten die Stadtmagier von Waterdeep eine kaptierte Truppe, die für sie ein kleines Problem in der Kanalisation begutachten und nebenbei vielleicht auch beseitigen konnten. Was lag da näher als diese Aufgabe einem Computerspieler zu übergeben, der die nächste Woche mit über achtzigsten Augen vor seinem Computer verbringen sollte. Das z. i. ersende Problem war die eher nebensächliche Tatsache, daß fast keiner der vier besagte Kanalisationswächter wiederkam. Die wenigen, die dieses Abenteuer überlebten, erzählten wenig Angenehmes über die Zustände dort unten. Skelette, Zombies und anderes Gesindel, ähnlicher Bau + Treiben als Spiel dort unten, und unter all diesem Gesindel wurde gar ein Behälter vermutet, ein ganz besonders günstiges. Intuitiv ziemlich tödlich und dort fast nicht tot zu kriegen. Doch trotz der Endes sorgte die Truppe um den Spieler dafür, daß alles seinen geregelten Lauf nahm und der Beholder das Zwickliche in seiner eigenen Falle segnete.

[illegible]

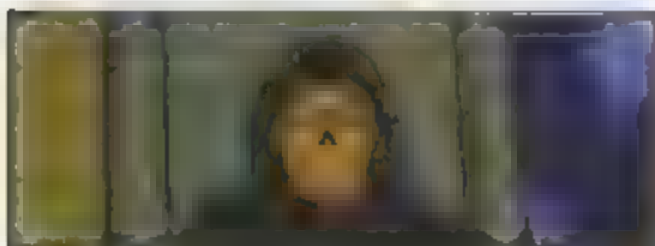
Auch im dritten Teil der "Beholder-Saga" ist...



...man vor Überraschungen nicht sicher, wie...



...sich hier zum Beispiel ein vermeintlicher...



...Freund in das Gegenteil verkehrt.

Charaktergenerierung

10. 11. 2019 14. Februar 2020 14. Februar 2020
 11. 12. 2019 12. Februar 2020 12. Februar 2020
 13. 1. 2020 13. Februar 2020 13. Februar 2020
 14. 2. 2020 14. Februar 2020 14. Februar 2020
 15. 3. 2020 15. Februar 2020 15. Februar 2020
 16. 4. 2020 16. Februar 2020 16. Februar 2020
 17. 5. 2020 17. Februar 2020 17. Februar 2020
 18. 6. 2020 18. Februar 2020 18. Februar 2020
 19. 7. 2020 19. Februar 2020 19. Februar 2020
 20. 8. 2020 20. Februar 2020 20. Februar 2020
 21. 9. 2020 21. Februar 2020 21. Februar 2020
 22. 10. 2020 22. Februar 2020 22. Februar 2020
 23. 11. 2020 23. Februar 2020 23. Februar 2020
 24. 12. 2020 24. Februar 2020 24. Februar 2020
 25. 1. 2021 25. Februar 2021 25. Februar 2021
 26. 2. 2021 26. Februar 2021 26. Februar 2021
 27. 3. 2021 27. Februar 2021 27. Februar 2021
 28. 4. 2021 28. Februar 2021 28. Februar 2021
 29. 5. 2021 29. Februar 2021 29. Februar 2021
 30. 6. 2021 30. Februar 2021 30. Februar 2021
 31. 7. 2021 31. Februar 2021 31. Februar 2021
 32. 8. 2021 32. Februar 2021 32. Februar 2021
 33. 9. 2021 33. Februar 2021 33. Februar 2021
 34. 10. 2021 34. Februar 2021 34. Februar 2021
 35. 11. 2021 35. Februar 2021 35. Februar 2021
 36. 12. 2021 36. Februar 2021 36. Februar 2021
 37. 1. 2022 37. Februar 2022 37. Februar 2022
 38. 2. 2022 38. Februar 2022 38. Februar 2022
 39. 3. 2022 39. Februar 2022 39. Februar 2022
 40. 4. 2022 40. Februar 2022 40. Februar 2022
 41. 5. 2022 41. Februar 2022 41. Februar 2022
 42. 6. 2022 42. Februar 2022 42. Februar 2022
 43. 7. 2022 43. Februar 2022 43. Februar 2022
 44. 8. 2022 44. Februar 2022 44. Februar 2022
 45. 9. 2022 45. Februar 2022 45. Februar 2022
 46. 10. 2022 46. Februar 2022 46. Februar 2022
 47. 11. 2022 47. Februar 2022 47. Februar 2022
 48. 12. 2022 48. Februar 2022 48. Februar 2022
 49. 1. 2023 49. Februar 2023 49. Februar 2023
 50. 2. 2023 50. Februar 2023 50. Februar 2023
 51. 3. 2023 51. Februar 2023 51. Februar 2023
 52. 4. 2023 52. Februar 2023 52. Februar 2023
 53. 5. 2023 53. Februar 2023 53. Februar 2023
 54. 6. 2023 54. Februar 2023 54. Februar 2023
 55. 7. 2023 55. Februar 2023 55. Februar 2023
 56. 8. 2023 56. Februar 2023 56. Februar 2023
 57. 9. 2023 57. Februar 2023 57. Februar 2023
 58. 10. 2023 58. Februar 2023 58. Februar 2023
 59. 11. 2023 59. Februar 2023 59. Februar 2023
 60. 12. 2023 60. Februar 2023 60. Februar 2023
 61. 1. 2024 61. Februar 2024 61. Februar 2024
 62. 2. 2024 62. Februar 2024 62. Februar 2024
 63. 3. 2024 63. Februar 2024 63. Februar 2024
 64. 4. 2024 64. Februar 2024 64. Februar 2024
 65. 5. 2024 65. Februar 2024 65. Februar 2024
 66. 6. 2024 66. Februar 2024 66. Februar 2024
 67. 7. 2024 67. Februar 2024 67. Februar 2024
 68. 8. 2024 68. Februar 2024 68. Februar 2024
 69. 9. 2024 69. Februar 2024 69. Februar 2024
 70. 10. 2024 70. Februar 2024 70. Februar 2024
 71. 11. 2024 71. Februar 2024 71. Februar 2024
 72. 12. 2024 72. Februar 2024 72. Februar 2024
 73. 1. 2025 73. Februar 2025 73. Februar 2025
 74. 2. 2025 74. Februar 2025 74. Februar 2025
 75. 3. 2025 75. Februar 2025 75. Februar 2025
 76. 4. 2025 76. Februar 2025 76. Februar 2025
 77. 5. 2025 77. Februar 2025 77. Februar 2025
 78. 6. 2025 78. Februar 2025 78. Februar 2025
 79. 7. 2025 79. Februar 2025 79. Februar 2025
 80. 8. 2025 80. Februar 2025 80. Februar 2025
 81. 9. 2025 81. Februar 2025 81. Februar 2025
 82. 10. 2025 82. Februar 2025 82. Februar 2025
 83. 11. 2025 83. Februar 2025 83. Februar 2025
 84. 12. 2025 84. Februar 2025 84. Februar 2025
 85. 1. 2026 85. Februar 2026 85. Februar 2026
 86. 2. 2026 86. Februar 2026 86. Februar 2026
 87. 3. 2026 87. Februar 2026 87. Februar 2026
 88. 4. 2026 88. Februar 2026 88. Februar 2026
 89. 5. 2026 89. Februar 2026 89. Februar 2026
 90. 6. 2026 90. Februar 2026 90. Februar 2026
 91. 7. 2026 91. Februar 2026 91. Februar 2026
 92. 8. 2026 92. Februar 2026 92. Februar 2026
 93. 9. 2026 93. Februar 2026 93. Februar 2026
 94. 10. 2026 94. Februar 2026 94. Februar 2026
 95. 11. 2026 95. Februar 2026 95. Februar 2026
 96. 12. 2026 96. Februar 2026 96. Februar 2026
 97. 1. 2027 97. Februar 2027 97. Februar 2027
 98. 2. 2027 98. Februar 2027 98. Februar 2027
 99. 3. 2027 99. Februar 2027 99. Februar 2027
 100. 4. 2027 100. Februar 2027 100. Februar 2027
 101. 5. 2027 101. Februar 2027 101. Februar 2027
 102. 6. 2027 102. Februar 2027 102. Februar 2027
 103. 7. 2027 103. Februar 2027 103. Februar 2027
 104. 8. 2027 104. Februar 2027 104. Februar 2027
 105. 9. 2027 105. Februar 2027 105. Februar 2027
 106. 10. 2027 106. Februar 2027 106. Februar 2027
 107. 11. 2027 107. Februar 2027 107. Februar 2027
 108. 12. 2027 108. Februar 2027 108. Februar 2027
 109. 1. 2028 109. Februar 2028 109. Februar 2028
 110. 2. 2028 110. Februar 2028 110. Februar 2028
 111. 3. 2028 111. Februar 2028 111. Februar 2028
 112. 4. 2028 112. Februar 2028 112. Februar 2028
 113. 5. 2028 113. Februar 2028 113. Februar 2028
 114. 6. 2028 114. Februar 2028 114. Februar 2028
 115. 7. 2028 115. Februar 2028 115. Februar 2028
 116. 8. 2028 116. Februar 2028 116. Februar 2028
 117. 9. 2028 117. Februar 2028 117. Februar 2028
 118. 10. 2028 118. Februar 2028 118. Februar 2028
 119. 11. 2028 119. Februar 2028 119. Februar 2028
 120. 12. 2028 120. Februar 2028 120. Februar 2028
 121. 1. 2029 121. Februar 2029 121. Februar 2029



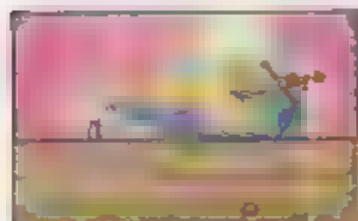


Ultima - Might & Magic - Eye of the Beholder?

Diese Eingliederung mag mit dem letzten Teil der Saga noch gerechtfertigt gewesen sein, aber Eye of the Beholder III ist leider nur noch Einsteigern die

auf Automapping und eine komplexe Story verzichten können, oder alten Veteranen ans Herz zu legen. Es ist solide und ohne jeden unnötigen Firlefanz gemacht. Die Grafik hat schon bessere Zeiten gesehen, kann aber alles in allem noch als gut bezeichnet werden (so lange keine Animation im Spiel ist, denn dann wird's teilweise grauig). Die Soundeffekte können noch voll überzeugen, die gelegentlich zu hörenden Musikstücke dagegen weniger.

Lars Geiger ■



SPECS & TECS

EEA	Ad Lib
VGA	Soundblaster
SVGA	Holand
EMS	Testatur
386er	Joyetick
160 MB	Haus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	SSI
MUSTER von Hersteller	

RANKING Rollenspiel



Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Drei außerordentlichsten Raumfahrt- simulationen aller Zeiten!



- **Megatraveller 1**
"Megatraveller 1 macht Lust auf Megatraveller 2!"
PC Joker
- **Elite Plus ***
"Elite ist und bleibt einer der All-Time-Classics der Computer-Spiele."
Powerplay
- **Wing Commander**
"Wing Commander ist unkomplizierte Unterhaltung mit viel Drumherum."
Powerplay

Das absolute Weltraumerlebnis
auf IBM PC und Amiga

* Elite auf Amiga

ELECTRONIC ARTS

MICROPROSE

ORIGIN

empire

El-Fish

Super VGA-Pla

Bei Maxis ist der Wunsch nach Schopfungsmacht ungebrochen. Erschienen unter ihrem Label doch schon solch "herrliche" Programme wie: Simcity, Simearth und Simant. Mit seiner neuesten Simulation begibt sich das amerikanische Softwarehaus aber auf den schmalen Grat zwischen Genialität und Schwachsinn.

Seit Gorbatschows Liberalisierung, spätestens aber seit dem Zerfall der Sowjetunion, geht es in den Köpfen unserer östlichen Nachbarn etwas drunter und drüber. Jedenfalls kann man darauf schließen, wenn man das neueste Produkt aus der Ideenschmiede Moskaus zu Gesicht bekommt. Geistiger Vater des Unterwasser-Szenarios ist ein

fast 30 Mann starkes Programmiererteam. Darunter auch Größen wie Alexey Pajitnov, der Erfinder des schon legendären Tetris Spiels. Hauptverantwortlicher für diese "Spiel-idee" ist aber Dr. Vladimir Pokhilko.

Der russische Psychologe beschäftigt sich schon seit geraumer Zeit mit einer Wissenschaft, die als Artificial Life be-

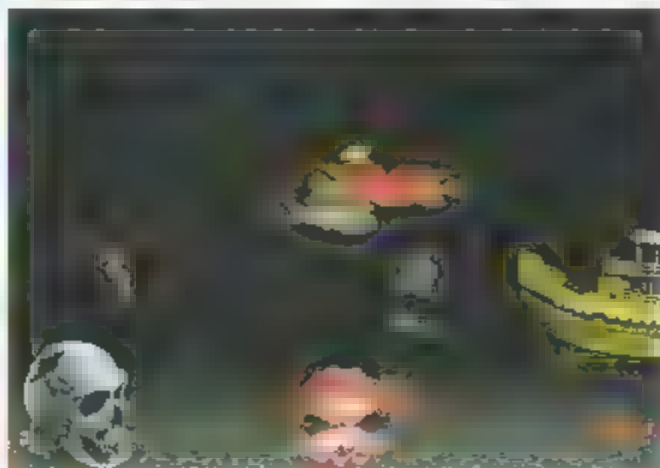
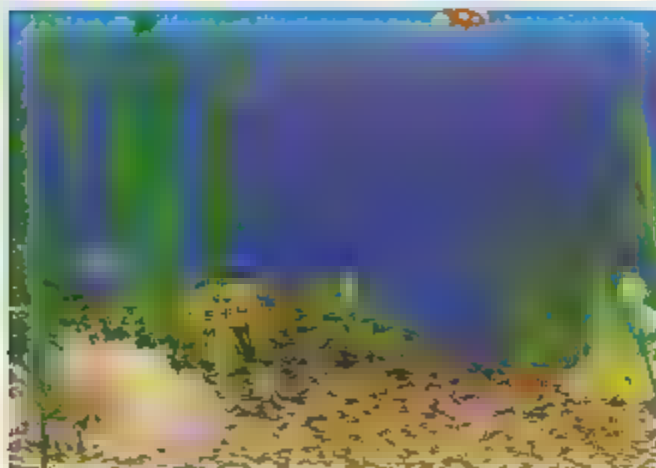
kannt ist. Diese Erforschung des künstlichen Lebens hat sicherlich eine Daseinsberechtigung. Aber ein Fisch-Mutationsprogramm als Computerspiel unter dem Genre Simulation herauszubringen, läßt das Softwarehaus schon ziemlich unsinnig erscheinen. Mit welchem Unsinn manche gewiefte Geschäftslente ihr Geld "verdienen" wollen, macht den Com-

puter-Benutzer schon etwas mehr als nur stutzig. Hätte ich mir das Programm für DM

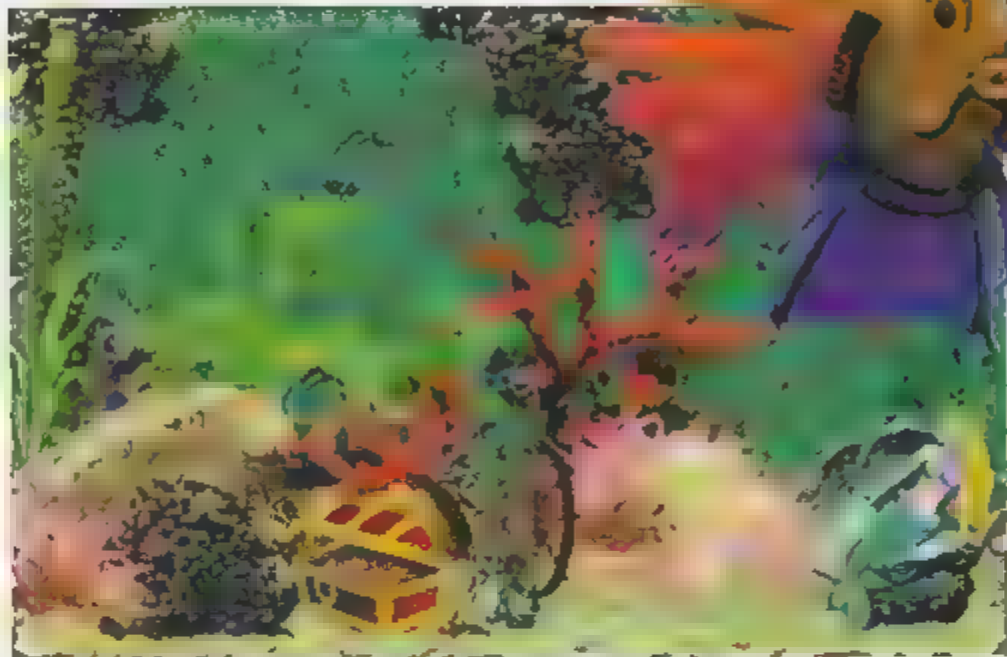
20,- angeschafft, wäre ich (zurecht) ganz schön argers geworden. Sie haben glücklicherweise Testzeitschriften wie diese zur Verfügung, und bleiben so von Fehlinvestitionen wie El-Fish verschont.

Evolution und Mutation pur

Doch Sie sollen nicht länger im Unklaren darüber bleiben, was Ihnen dieses hervorragende Programm nun wirklich alles zu bieten hat. Mit El-Fish erwerben Sie das erste elektronische Aquarium für Ihren PC. Es simuliert die fauchte Welt der Zierfische. Um aber diesen



nschbecken



Augenschmauß richtig genießen zu können, müssen Sie sich (wie auch der "richtige Aquarianer") um die Bepflanzung und die Bevölkerung in Ihrem digitalen Schwimmbecken kümmern. So können Sie die Vegetation aus über 100 verschiedenen Pflanzen aussuchen und beliebig in Ihrem Aquarium anlegen. Bei der Beschaffung der niedlichen Bewohner stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Auswahl. Zunächst natürlich die herkömmliche Art, das Fischen. Mit einem Mausklick auf einer Landkarte wählen Sie das gewünschte Fanggewässer aus. Der dadurch aktivierte Zufallsgenerator "längt" Ihnen dann

verschiedenste Exemplare. Ge fallen Ihnen die gefangenen Fischelein noch nicht so recht, können Sie mit der Mutationsoption an den armen Geschöpfen herumwerkeln. Dieser Programmteil errechnet Ihnen dann beliebig viele Farb- & Formmutanten des Ausgangsexemplars. Die letzte Variante, an die kleinen Lieblinge zu kommen, bietet das Brutbecken. Um erfolgreich in die Fischzucht einzusteigen, klicken Sie einfach auf die gewünschten Eltern und El-Fish berechnet Ihnen, natürlich streng nach der Mendel'schen Vererbungslehre, die Sprößlinge aus dieser Zusammenkunft. Jede dieser Beschaffungsmetho-

Ob dieser Zeitgenosse wohl auf die Berechnung eines Zierfisches gewartet hat?

thoden schlägt übrigens mit einer Rechenzeit von einigen 15 Minuten zu Buche. (nein, wir benutzen in unserer Redaktion keine 286er-Rechner mehr)

Coproz wärmstens empfohlen

Haben Sie dann mit einer der genannten Möglichkeiten genügend Vertreter für Ihr Dig-Aquarium gesammelt, wird Ihr Rechner erst so richtig gefordert. Die 3D-Bewegungsanimationen, welche bis zu 256 Bilder pro Fisch benötigen, werden mit aufwendigen Raytracing-Algorithmen errechnet. Die Wartezeit kann auf langsamen 386er-Rechnern ohne mathematischen Coprozessor einige Stunden (pro Fisch) dauern! Aber auch auf 486-DX2 66MHz-Systemen bleibt genügend Zeit, einen Kaffee zu trinken, oder eine interessante

Fernsehsendung anzusehen. Ohne genügend Arbeitsspeicher fließt bei El-Fish sowieso kein Wasser ins Aquarium. Sollte vier MB RAM und fast zehn MB Festplattenspeicher genehmigt sich der "Screensaver-Construction Kit". Sind Sie dann endlich am Ziel Ihrer Wünsche.

tummeln sich die kleinen Fischelein oder auch wirklich sehr realistisch auf Ihrer Monitorplatte. Dies gilt allerdings nur für die SVGA-Auflösung. Benutzer normaler VGA-Karten werden sich wohl nicht einmal fünf Minuten an dem gebotenen Naß-Spektakel erfreuen können.

Fazit: Mit El-Fish bekommt Ihr Computer Rechnerstreß pur, während Sie sich gelangweilt einem anderen Hobby widmen können. Auf eine Bewertung im üblichen PC Games-System wurde aufgrund der mangelnden Spielfaktoren dieses Programms verzichtet.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECHS

ISA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Fastatur
386er	Joystick
NOTUMB	Maus

Handbuch Englisch

Spiel Englisch

Kopierschutz Keiner

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Maxis

MUSTER von Hersteller

Spieleranzahl 1

Notifikation Ja

Ausstattung gut

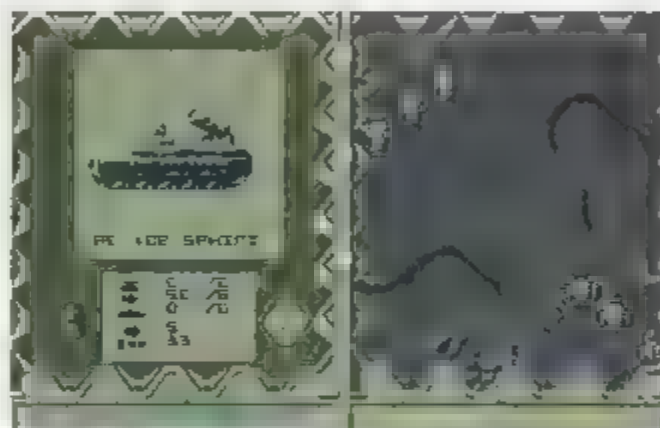
Preis/Leistung schlecht

Battle Isle Data Disk II

Battle Isle die Dritte

Für PC-Strategen ist Battle Isle schon seit langem ein Kultspiel. Um die Wartezeit auf den offiziellen Nachfolger Battle Isle II zu verkürzen, hatte Blue Byte schon vor einiger Zeit eine Data Disk mit neuen Karten herausgebracht. Bei der nun erhältlichen Data Disk II kann man sich zum dritten Mal der Herausforderung stellen.

Das Spielprinzip von Battle Isle dürfte eigentlich hinreichend bekannt sein. Auf einer durch Polygone unterlegten Landkarte streiten sich zwei Menschen bzw. Mensch und Computer mit Flugzeugen, Panzern, Artillerie und Infanterie um Hauptquartiere, Fabriken und Depots. Ähnlich wie beim Schach hat jede Spielfigur bestimmte Möglichkeiten zu ziehen. Die Einheiten sammeln bei jeder erfolgreichen Schlacht Erfahrungspunkte, die sie beim nächsten Gefecht zu einer noch tödlicheren Waffe werden lassen. Battle Isle sorgte seinerzeit aufgrund seiner einfachen Steuerung, der damals für Strategiespiele ungekannten guten Grafik und des ansprechenden Sounds für Euphorie unter den Besitzern aller gängigen 16 Bit Computer. Auf der nun vorliegenden Datendiskette befinden sich eine neue (Mond-)Landschaft und vollständig neue Einheiten, die die alten ersetzen.



Übertriebener Schwierigkeitsgrad

Die neue Datendiskette hat leider keinen absolut überzeugenden Eindruck hinterlassen können. Die Animationen bei der Eroberung eines Depots wurden vertauscht, sprich ein blauer Soldat erobert in der Animation das Depot, wo im Spiel ein grüner diesen Schritt unternommen hatte. Obwohl sich auf dem Mond von Chro-

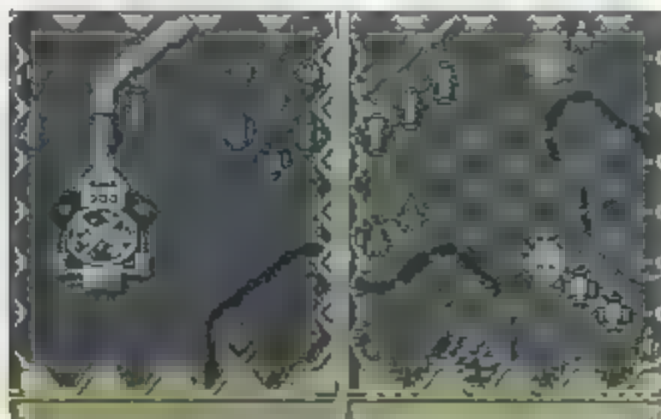
mos keine Gewässer und erst recht keine Schiffseinheiten befinden, besitzen einzelne Einheiten Waffen gegen Schiffe. Dazu kommt noch, daß der Schwierigkeitsgrad im Gegen-

satz zu Battle Isle noch weiter angestiegen ist und für Einsteiger sicherlich absolut demotivierend ist. Des Weiteren wäre es auch positiv aufgefallen, wenn sich nicht nur eine neue Landschaft auf der HD-Diskette befunden hätte, sondern z. B. zwei oder drei. Für Fansiker, die die Fertigstellung von Battle Isle II schon in ihre Abendgebete einschließen, ist die Data Disk II ein absolutes Muß, und sie doch noch Bestehen der Disk frei nach dem Motto "noch schwerer kann's nicht mehr werden" bestens für den Ende des Jahres erscheinenden Nachfolger gerüstet.

Mit einer Vielzahl neuer Einheiten und Missionen kann Blue Bytes Evergreen wieder aufgefrischt werden.

Einsteiger sollten trotz der Tatsache, daß die Data Disk II ohne das Hauptprogramm gespielt werden kann, auf das Standardprogramm zurückgreifen.

Oliver Menne



SPECS & TECHS	
EGA / VGA	As Li
VGA	Soundmaster
SVEA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
ROT MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 60,-
HERSTELLER	Blue Byte
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Strategie	
79	
Spielanzahl	
Modifikation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	

STREET WISDOM

Gateway

Hier sind die Antworten für jeden Wissensbereich des Old Earth Trivia Games:

Geschichte & Geologie:

3, 2, 4, 2, 3, 1, 2, 4, 1, 4

Kunst & Unterhaltung:

4, 2, 4, 1, 4, 2, 3, 4, 1, 3

Wissenschaft & Natur:

3, 2, 4, 1, 1, 3, 2, 4, 3, 4

Alles:

1, 2, 4, 4, 1, 4, 2, 3, 2, 4

Weitere Tips:

Der Zylinder vom See aktiviert eine Rätselfrage, nachdem er am Eingang des Doms in die Öffnung geschoben wurde. Man muß hier als erstes die Antwort 4 eingeben, da der Kreis der einzige Kreis ist. Auf die zweite Frage muß ebenfalls die vierte Antwort gegeben werden, da der Kreis natürlich kein Viereck ist. Die dritte Frage muß mit Alternative 3 beantwortet werden, weil die Linien offensichtlich parallel sind. Der Schatten ist verdreht, also wird auf Frage vier die zweite Antwort gegeben, und auf Frage fünf schließlich die fünfte Antwort, da der kleine Kreis nicht im Zentrum des großen Kreises liegt.

Ark Hoegen

The Incredible Machine, zum ersten:

Die rastlichen Levelcodes
(Fortsetzung von
Heft 04/83):

20	HOT DOG	50	ELASTIC
21	COUNTDOWN	51	ADHESION
22	PSALMS	52	SPECTRA
23	TANK	53	INDUCTION
24	NIGHT	54	POLARIZATION
25	GAMES	55	OVERJOY
26	WESTERN	56	DISCURSIVE
27	LOG HOME	57	CROSS
28	GRAPHICS	58	CHOCOLATE
29	KNUTH	59	PLATO
30	DONALD	60	WELLSPRING
31	COMPACT DISK	61	HYDROPLANE
32	SHAVAR LAKE	62	PALM
33	RHEUMATISM	63	SOMBRERO
34	HARPSICHORD	64	JOIST
35	MARKET	65	ASTRONAUT
36	DESK	66	MARIONETTE
37	MYRTLE	67	OSMIUM
38	QUATERNION	68	ASSURANCE
39	AQUARIUM	69	CALCULATOR
40	SHOE	70	SUPERIOR
41	FLOWER	71	PHILHARMONIC
42	STORE	72	ANGULAR
43	CLARE	73	ZIPPER
44	KERRY	74	UMPIRE
45	FLANGE	75	RECOVER
46	SEASON	76	SHADOW
47	TRIBOLOGY	77	IONIZE
48	ABRASIVE	78	QUAKE
49	DEFORMATION	79	OCTOBER
		80	BILATERAL
		81	LYRIC
		82	NEEDLE
		83	THEORY
		84	LOBSTER
		85	SAMURAI
		86	SPLICE
		87	GULF

Sander Wahls

Sleepwalker

Wenn Ralph der Vierbeiner seinem Herrchen im Teelbild hinterherjagt, gibt der Spieler das folgende Monstrum ein: "DINGADINDANGMYDANGALONGUNGLONG". So gleich laufen die Nasen der beiden Helden grün an. Im Spiel genügt jetzt ein Druck auf die RETURN-Taste zum Sprung in den nächsten Level. TAB dagegen inschalt Lees Schlaf-Barometer auf, bringt neun Leben für Ralph und die Zauberformel COMIC für den Bonuslevel steht automatisch in der Punktanzeige.

Klaus Vill

Ultima 7 - Part 2: The Serpent Isle

Es soll ja Leute geben, die sich nur aus Neugierde auf den schönen Abspann durch ein Spiel quälen. Björn Stahmer aus Düsseldorf kennt eine Trick, mit dem Sie sich - falls Sie sich zur erwähnten Personengruppe zählen - diese Mühe ersparen können: Um sich die Endsequenz anzusehen, ohne das Abenteuer zu lösen, gehe man vom DOS aus in das Spielverzeichnis und gebe den Befehl "ENDGAME.HISS" ein. Viel Spaß!

Björn Stahmer

Populous 2

Nach dem Passwort in der Ausgabe 4/93 kommt jetzt noch ein Cheat zu Bullfrogs Strategiespiel: Zuerst gilt es, einen Charakter anzuzeigen und abzuspeichern. Dann wird im Unterverzeichnis "C:\POP2\POPSAVE" der File

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht: Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hinis, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tadelnd die Zähne aus gebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathi einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entspringen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 500,-!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief - besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken.

COMPUDEC Verlag

PC Games

Kennwort: Secret Whisper

Isarstraße 32

8500 Nürnberg 60

TIPS & TRICKS

PLAYER GOD mit einem Hex-Editor wie folgt bearbeitet:
Die Bytes 01 bis 03 (3 Bytes) werden auf den Wert FF gesetzt

So, jetzt ist die Erfahrung in allen sechs Sparten der Naturkatastrophen sprunghaft angestiegen, so daß es weitaus mehr Spaß macht, dem Gegner ein Gewitter oder einen Feuerregen auf den Kopf fallen zu lassen

Florian Balke

Creepers Levelcodes:

Easy

1:	steveiscdog
2:	plkndzrvk
3:	tynezprfsj
4:	kwrtfncsp
5:	pylvxzszh
6:	kyndsiwbd
7:	hgndcpbck
8:	plmch_pmt
9:	qshwikcmw
0:	snccglwpgx
11:	yyrqmmvzk
12:	pyrthzdhsl
13:	fmnrzkslh
14:	fcbighpwrt
15:	cbsphqfz
16:	lcndbslzx
17:	llwlskcm
18:	lrsyzqpydn

Moderate

19:	clcknnmtv
20:	pcnspzmdhm
21:	nqqqdnnmgn
22:	nmbckkgdy
23:	ctbacdpsmy
24:	sspgencuzz
25:	nqmdbbggn
26:	ctqqrwlst
27:	mcndsmbarv
28:	snldschprg
29:	qswdrngyh
30:	ybycyqrkls
31:	bsgtpwhxw
32:	dmgddftmb
33:	gpdlnskyp

Challenging

34:	pprscdbf
35:	wthrychgrs

36:	iglhqaknm
37:	bhrtytrhb
38:	hslqplyqwr
39:	nslcnqphwy
40:	knstknnsy
41:	bpjkytyxz
42:	gwglqyghk
43:	ssstrfthv
44:	bindknposs
45:	crthstdqys
46:	gmimlipisk
47:	qpwwymcst
48:	nsdthcdsd
49:	rlpzhyyrf
50:	lmdlssntz
51:	zfhqwgqpsb
52:	tpikncbqqs
53:	mzvhpqsdpp

Brutal

54:	gijlmqnvvp
55:	zandfczpkk
56:	bmzxupytwh
57:	spitnbwrm
58:	jdwcxmytl
59:	clstphbxn
60:	rwrqwfthbd
61:	dprhgzybd
62:	zibgmikfp
63:	mbnkhgckhn
64:	yrsfnczpis
65:	phjknzpsc
66:	wlndmrisc
67:	msqstmbb
68:	hncgbvgbv
69:	lmkdnshfg
70:	lmksmlfkp
71:	spbdvztglm
72:	hvbzxczcp
73:	hkkghas

Bert Huber

X-Wing

Obwohl wir unsere Zweifel hatten, ob wir es jetzt schon tun sollten oder besser nicht - wir drucken SIE ab: Die komplette Aufstellung der wichtigsten Bytes einer X-Wing Pilotendatei. Einige Grundkenntnisse über den Umgang mit einem Hex-Editor setzt dieser Cheat allerdings voraus - für Secret Whisper-Leser der ersten Stunde aber sicher kein Problem

Byte (hex)	Bedeutung	mögl. Werte	Aufbau/Hinweis
07	gestir	00 bis 0F	active, captured, KIA
03	Rang	0 bis 5	00=SF, 01=FO, 02=LT, 03=CP, 04=CM, 05=GN
04-07	TOD-Score	alles	Doubleword (4 Byte)
08-09	Erfahrungspunkte	alles	Word (2 Byte)

Ordern:

0A	Correlation Cross	00 bis 0F	Orden ja oder nein
0B	Mantaine Medallion	00 bis 01	Orden ja oder nein
0C	The Star of Alderaan	00 bis 01	Orden ja oder nein
1	Halbstar (Orden)	00 bis 06	

Die Punktezahlen der Trainingslevels:

26-29	X-Wing Prov. Score	alles	Doubleword
30-33	Y-Wing Prov. Score	alles	Doubleword
34-37	A-Wing Prov. Score	alles	Doubleword
86	Pilot Prov. Level [X]		
87	Pilot Prov. Level [Y]		
88	Pilot Prov. Level [A]		

Die Punktezahlen der historischen Missionen:

A0-A3	Hist. Comb. Mis. 1 (X)	alles	Doubleword
A4-A7	Hist. Comb. Mis. 2 (X)	alles	Doubleword
A8-A9	Hist. Comb. Mis. 3 (X)	alles	Doubleword
AC-AF	Hist. Comb. Mis. 4 (X)	alles	Doubleword
B0-B3	Hist. Comb. Mis. 5 (X)	alles	Doubleword
B4-B7	Hist. Comb. Mis. 6 (X)	alles	Doubleword
E0-E3	Hist. Comb. Mis. 1 (Y)	alles	Doubleword
E4-E7	Hist. Comb. Mis. 2 (Y)	alles	Doubleword
EB-ED	Hist. Comb. Mis. 3 (Y)	alles	Doubleword
EC-EF	Hist. Comb. Mis. 4 (Y)	alles	Doubleword
F0-F3	Hist. Comb. Mis. 5 (Y)	alles	Doubleword
F4-F7	Hist. Comb. Mis. 6 (Y)	alles	Doubleword
120-123	Hist. Comb. Mis. 1 (A)	alles	Doubleword
124-127	Hist. Comb. Mis. 2 (A)	alles	Doubleword
128-131	Hist. Comb. Mis. 3 (A)	alles	Doubleword
132-135	Hist. Comb. Mis. 4 (A)	alles	Doubleword
136-139	Hist. Comb. Mis. 5 (A)	alles	Doubleword
140-143	Hist. Comb. Mis. 6 (A)	alles	Doubleword

Der Erfolg bei den 18 historischen Missionen:

220-226	X-Wing Battle Patches	0 od. 1	not compl., compl
230-236	Y-Wing Battle Patches	0 od. 1	not compl., compl
240-246	A-Wing Battle Patches	0 od. 1	not compl., compl
280	Active Tour	00 bis 02	
287	Letzte gefl. Mission	00 bis 08	

Aktivierung der drei Tours of Duty:

ZE0	Tour 1 Zustand	00 bis 03	(00 inact., 01 active, 02 incomp., 03 compl.)
ZF1	Tour 2 Zustand	00 bis 03	
ZE2	Tour 3 Zustand	00 bis 03	
ZE8	Mögl. Tour 1 Mis. (H.C.)	00 bis 08	Byte + 1 = Anzahl
ZE9	Mögl. Tour 2 Mis. (H.C.)	00 bis 08	Byte + 1 = Anzahl
2EA	Mögl. Tour 3 Mis. (H.C.)	00 bis 08	Byte + 1 = Anzahl
2F0	Tour 1 Ribbons + Mis.	01 bis 0C	Active Mission
2F1	Tour 2 Ribbons + Mis.	01 bis 0C	Active Mission
2F2	Tour 3 Ribbons + Mis.	01 bis 0E	Active Mission

Statistiken:

696-699	Losses fired	alles	Doubleword
69A-69D	Losses Spacecraft Hits	alles	Doubleword
69E-69F	Losses Ground Hits	alles	Doubleword
6A2-6A3	Projectiles fired	alles	Word
6A4-6A5	Proj. Spacecraft Hits	alles	Word
6A6-6A7	Proj. Ground Hits	alles	Word
6A8-6A9	TOD Spacecraft lost	alles	Word

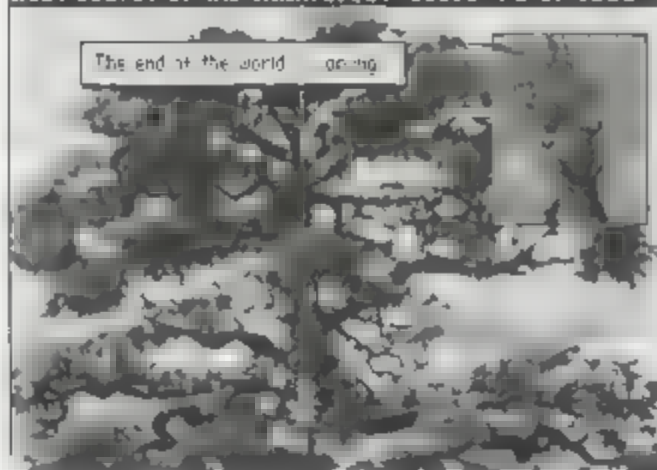
Die Liste ermöglicht Ihnen, nach Lust und Laune mit Ihrer Pilotendatei ("*.PLT") herumzuexperimentieren

Einige Tips im voraus: Falls Sie eine Mission schon lange vergeblich probieren, dann sollten Sie einfach für Tour 1 das Byte 2F0, für Tour 2 das Byte 2F1 oder für Tour 3 das Byte 2F2 um eins erhöhen

Ein anderes Beispiel: Wenn die Bytes ZE8 und ZE9 auf 08 und das Byte 2EA auf den Wert 0D gesetzt werden, dann können im Historical Combat alle Missionen geflogen werden. Falls ihr Pilot "Killed" oder "Captured" sein sollte, setzen Sie einfach das Byte 02 auf den Wert 00

Tobias Licht

Lost Secret of the Rainforest Score: 73 of 1000



An der Pafikontrolle zeigt Adam dem Beamten seinen Ausweis. Nach dem der Beamte ihn abgestempelt hat, sprechen wir mit dem einheimischen Jungen. Danach gehen wir ins rechte Bild, wo wir von einem Mann mit einem Papageien ausgehalten werden. Wir kaufen ihm den Papageien ab und lassen ihn fliegen. Jetzt steigt Adam auf die Kisten und belauscht das Gespräch der beiden Männer. Nachdem er mit dem Jungen nochmals gesprochen hat, geht er in das andere Bild zurück und spricht mit den Touristen. Den gelben Zettel am Boden heben wir auf. Anschließend gehen wir zum Angler und reden mit ihm. Nach dem kurzen Gespräch richten wir Adams Ecoder auf die Flüssigkeit, die das Schiff am Bug verliert. Im Regenwald angekommen, benutzen wir zuerst den Ecoder und sammeln dann den Muli auf. Bevor wir das können, müssen wir zuerst noch mit den Tieren sprechen. Jetzt bringt uns der Otter ein Amulett, und wir schieben uns zurück am Land. Dort kann Adam aussteigen und schließlich den Müll besetzen. Dann geht es ein Bild weiter nach rechts und Adam spricht mit dem Affen. Nachdem der Affe verschwunden ist, reißt er sich mit dem Saft der kaputten Pflanze ein und klettert den Baum hinauf. Bei den Vögeln angekommen, hält er sich nicht lange auf, sondern klettert den Baum weiter hinauf bis an die Baumspitze. Wenn wir oben angekommen sind, sprechen

wir zuerst mit den Vögeln. Nach der kurzen Unterhaltung klettern wir wieder ein Bild nach unten und wiederum ein Bild nach rechts. Dort pflücken wir eine Blume, die Adam als Gasmaske benutzen kann. Wir gehen wieder zurück zur Baumkrone und setzen uns die besagte Blume auf, dann kippen wir die Krüge mit dem Wasser um. Nachdem wir das alles erledigt haben, klettern wir wieder ein Bild nach unten und sehen, daß das Feuer im Nest der Vögel gelöscht wurde. Adam wartet noch, bis das Küken ausgeschlüpft ist, und klettert dann über den Ast auf dem vorher die Schlange gelegen war, weiter nach links, bis er am äußersten Ende angekommen ist. Dort geht er zu dem Ast mit dem Vogelnest und läßt sich hinunterfallen. Unten angekommen, schnappt er sich zuerst die Liane und die Früchte, die neben ihm liegen. Mit den Früchten füttert er dann das Schwein. Während das Schwein frisst, nimmt er die Liane und versucht damit das Schwein zu fangen. Jetzt gehen wir ein Bild nach rechts und benutzen die Trommel an der Hauswand mit unserem Holzstück. Dortaus ergibt sich eine zweiteilige Trommel, auf der wir das vorgegebene Lied nachspielen. Wir nehmen unseren Teil der Trommel mit und gehen ein Bild nach links und nach oben. In der ersten Höhle liegen wir unser Holzstück neben den anderen Teil der Trommel und spielen das Spiel nochmal. Nach Beendigung des Lieds öffnet sich ein weiter-

KOMPLETTLÖSUNG

Eco Quest 2 - The Lost Secret of the RainForest

ner Raum. Innen angekommen setzt Adam sich auf den Stuhl und benutzt den Ecoder. Anschließend verläßt er die Höhle, nimmt seinen Teil der Trommel mit und begibt sich in die zweite Höhle, wo er oben falls den zweiten Raum betritt. Dort nehmen wir den Samen, der am Boden liegt, und verlassen die Höhle gleich wieder. Jetzt begibt Adam sich in die dritte Höhle und nimmt dort den Gegenstand am Boden mit. Den Gegenstand füllt er mit Wasser und verläßt die Höhle wieder. Wieder an der Hütte angekommen, sprechen wir mit dem Einheimischen und gehen dann zwei Bilder weiter nach rechts. Dem Jungen dort geben wir die Liane und den Teil der Trommel. Wir folgen dem Jungen und sprechen mit den anderen Einheimischen. Ihre Probleme versucht Adam gleich zu lösen: Als erstes läuft er zurück zum Fluß und pflückt die roten Beeren. Dabei findet er eine Kette, die er ebenfalls mitnimmt. Nun geht es zurück zu den Einheimischen und Adam überreicht der Weibchen die Kette, und bekommt dafür einen Stein. Ein Bild weiter links kann er jetzt das Messer nehmen, das er bei der Frau rechts neben dem trummelnden Jungen gegen Wurzeln eintauschen kann. Die Wurzeln wiederum gibt er der schwarzen Frau am Kochtopf. Nun gehen wir zur Hütte des Medizinmannes und legen den Behälter sowie den Samen auf den Stuhl rechts neben der Hütte. Wenn Adam kurz aus dem Bild geht und gleich wieder zurück kommt, enthält der Behälter eine grüne Flüssigkeit, die wir der Frau mit dem schreienden Kind überreichen. Jetzt geht es zurück zur Hütte des Medizinmannes und wir zeigen ihm unser Amulett. Nun gehen wir zu den Frauen am Kochtopf und füllen den Krug mit dem Zaubersaft, um damit einen

Schmetterling zu fangen. Der Schmetterling kann allerdings nur in dem Bild mit der Frau und ihrem Kind gefangen werden. Dafür wird solange gewartet, bis der Schmetterling in das andere Bild fliegt. Wir folgen ihm und klicken im anderen Bild mit dem Krug auf den Schmetterling, der daran kleben bleibt. Jetzt gehen wir wieder zum Haus des Medizinmannes und geben dem Mann davor den Krug mit dem Schmetterling. Nach der Übergabe betritt Adam das Haus und benutzt als erstes wieder den Ecoder. Anschließend setzt er sich auf den Boden. Jetzt beginnt es draußen zu regnen, und eine Spinne setzt sich vor ihn hin und versperrt ihm den Weg. Adam klettert also die Stange hinauf und repariert das Dach mit der Flüssigkeit, die er gegen die Biene eingesetzt hat. Nachdem das Dach repariert ist, klettert er wieder herunter und legt die roten Beeren in die rote Schale. Die Anweisungen des Medizinmannes befolgen wir mit Hilfe der Codetabelle. Nun erfolgt eine Zeremonie, in der Adam in den Stamm der Eingeborenen aufgenommen wird. Wir geben dem Medizinmann das Blatt aus Adams Tasche. Etwas später zeigen wir der Fledermaus im Netz Adams Amulett und versuchen sie zu befreien, aber plötzlich wird Adam von hinten gepackt und entführt. In dem Raum, wo er festgehalten wird, steht ein Küß mit einer Fledermaus und einer Korotte. Die Korotte wird sofort aufgegessen, und anschließend die Fledermaus befreit. Im nächsten Zimmer gibt es viel zu holen. Als erstes nimmt Adam das Fax, die Bettdecke und den Taschencomputer. Jetzt öffnen wir die Truhe und nehmen den Tennisschläger heraus. Das Tierfell wird verschoben und der Fußboden darunter aufgebrochen. Wenn

das Fell am Hinterteil gezogen wird, verliert es einen Zettel mit einem Codewort, das sofort in den Taschencomputer eingegeben wird. Adam erfährt auf diese Weise die Safe-Kombination "582". Der Safe wird sofort komplett ausgeräumt. Jetzt knetet Adam die beiden Decken zusammen und seit sich durch das Loch im Boden nach draußen ab. Unten angekommen, versteckt er sich sofort hinter einem der Ölfässer. Nach und nach versuchen wir zum Satellitenschirm vorzudringen und den Alarm (blinkendes Licht) auszuschalten. Wir nehmen auch noch den gelben Staubsauger mit. Leider muß Adam feststellen, daß das Brett durchgebrochen ist, weshalb er einen Hosenträger aus dem Wäschekorb nimmt, um sich damit an der Antenne abzuseilen. Wenn er unten angekommen ist, versteckt sich Adam sofort wieder. Mit dem Staubsauger wird dann der gelbe Haufen (Vogelfutter) eingesaugt. Jetzt wartet Adam bis ein Papagei schreit und versucht dann, sich unmerklich in das andere Bild zu schleichen. Drüben angekommen, versteckt er sich sofort wieder, und füttert anschließend die Vögel mit dem Vogelfutter. Wenn wir alleine sind, öffnen wir mit dem Schlüssel aus dem Safe den Vogelkäfig, und lassen die Vögel fliegen. Wenn der Kidnapper den Vögeln hinterherläuft, hat Adam die Chance die Axt zu nehmen und sich mit dem



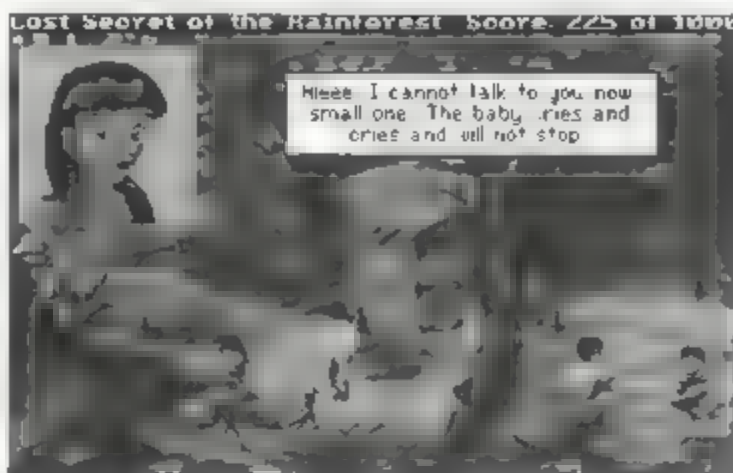
großen Baumstamm ein behelfsmäßiges Kanu zu bauen. Wir lassen das Kanu zu Wasser und benutzen

den Tennisschläger als Paddel. Nach einiger Zeit fährt bemerkt Adam, daß er verfolgt wird, und er rudert daraufhin schneller, bis er von einem plötzlichen Strudel in die Tiefe gezogen wird. Im Untergrund

angekommen, benutzt er wie immer zuerst den Eco-der. Anschließend geht er zu der Fledermaus mit den Blättern und zeigt ihr sein Amulett. Wir nehmen die Blätter und verteilen sie an die einzelnen Fledermäuse. Wenn alle Blätter verteilt sind, kann der Gang zum Ausgang durchquert werden. Am Ausgang angekommen, spricht Adam zuerst mit der Fledermaus, indem er sich neben sie hängt. Nach dem Gespräch kann er nun die zweite Höhle betreten. Zuvor nimmt er allerdings noch den blinkenden Stein mit, den er mit der Statue im gleichen Bild benutzen muß. Daraufhin stellt das Programm eine Wissensfrage, die es zu lösen gilt. Nach der Beantwortung hebt Adam die goldene Feder auf und geht in die Höhle. Am Fluß angekommen, versuchen wir unseren Freund zu retten, indem wir zurückgehen, und mit der hängenden Fledermaus noch einmal reden. Die Fledermaus begleitet Adam und empfiehlt ihm, in der "goldenen Stadt" den Jungbrunnen zu besuchen und dort die Vogelpeife zu benutzen, die ihm die Fledermaus mit auf den Weg gibt. Adam benutzt die Peife sofort, um sich den Weg freizumachen. Jetzt kann losgefahren werden. Nachdem das Kanu untergegangen ist, schwimmt er nach rechts und trifft auf einen Affen, der auf einem Felsen festhitzt. Adam unterhält sich mit ihm und erfährt, daß der Affe Hunger hat. Er beschließt ihm etwas zu holen und schwimmt deshalb ein Bild nach links und ein Bild nach unten. Von den Bananen pflücken wir einige und bringen sie dem Affen. Dabei steigen wir zu ihm auf den Felsen und heben das Gebiß vom Boden auf. Adam schwimmt dann zurück zu den Bananenstauden und schneidet mit dem Gebiß ein Seerosenblatt ab, das er wiederum dem Affen übergibt. Dieser ver-schwindet mit dem Blatt, und Adam wird von einem Adler entführt. In dessen Nest gibt er

ihm die goldene Feder, und er bringt Adam zu einem kleinen Felsen. Wieder wird der Eco-der benutzt und anschließend der Müll ausgeräumt. Jetzt setzt

den Pflanzen der ersten Statue gezeigt wird, wird er wieder freigelassen (wenn das Wasser noch nicht fließen sollte, wird der Kopf der rechten Statue



er die goldene Maske in den dafür vorgesehenen Platz. Kurz darauf öffnet sich eine Geheimtür, und Adam entnimmt den Inhalt. Den Inhalt legen wir auf den großen Felsen, da hinter ebenso wie das große runde Goldstück, das wir noch im Inventar haben. Jetzt kann die Geheimtreppe betreten werden. Die Adam in ein Labyrinth führt, im Labyrinth werden die Wandplatten solange gedreht, bis ein Bild mit goldenem Rahmen entsteht. Adam nimmt den Inhalt des Geheimtuchs und dreht die Platten nun so, daß sich ein Bild mit doppeltem goldenen Rahmen ergibt, und sich eine weitere Geheimtür öffnet, deren Inhalt ebenfalls entnommen wird. Jetzt klettert er die Wand neben der Geheimtür hoch und zieht an der Schlinge. Eine Tür öffnet sich. Am Strand hupfen wir von Insel zu Insel, bis wir an der mittleren angekommen sind. Jetzt wartet Adam auf das Ungeheuer, und sobald es auftaucht, setzt er den Kopfschmuck auf und spielt zusätzlich auf der Panflöte. Sobald das Ungeheuer eingeschlafen ist, schwimmt er hinüber bis zur großen Insel. Hier berührt er als erstes den Kopf der Statue rechts, die sich später in einen Brunnen verwandelt. Jetzt wird Adam von den Lianen festgehalten, was ihn aber nicht weiter stört, denn nachdem das Amulett auch

noch einmal berührt). Die Steinschussel der zweiten Statue von links nehmen wir und verstecken sie in unserer Tasche. Wir nehmen die gelbe Blume aus unserer Tasche und legen sie in die Schussel. Die Schussel wird dann in den Brunnen hinter den Jonen gelegt, und der Brunnen füllt sich mit Wasser. Nach kurzer Zeit entwickelt sich aus dem Samen ein kleines Gewächs, das wir mitnehmen. Plötzlich bekommt Adam unerwarteten Besuch. Nachdem der Gangster begonnen hat, wie wild zu graben, steigt Adam von der Statue herunter und gibt ihm den goldenen Topf. Damit wäre Slaughter auch schon außer Gefecht gesetzt, und Adam kann die Peife benutzen. Nachdem seine Freunde angekommen sind, nimmt er etwas Wasser aus dem Brunnen und gibt es der kranken Fledermaus, die schnell wieder gesund wird. Nach kurzer Zeit kommt er bei den Indianern an und kann das kleine Gewächs einpflanzen. Anschließend benutzt er ein erneutes Mal die Peife, worauf seine Freundin die Fledermaus, auftaucht. Nach dem Gespräch mit der Fledermaus läßt sie Adam unter ihren Flügel sehen, wo er eine kleine Fledermaus entdeckt, und damit ist das Spiel zu Ende.

▼ KRITIK

Hallo Rainer!
Ich hoffe, Du kannst meine Schrift entziffern, da wohl kein Graphologe zu Eurem Team gehört.

Ich halte gerade die PC Games 5/93 in meinen Händen und ärgere mich über Oliver Menne. Ja, lies es ihm ruhig laut vor! Auf Seite 22 im Bericht über X-Wing steht links unten etwas total Falsches. Der TIE Jäger hat seinen Namen nicht von "Turbo-Ionen-Jäger", sondern aus dem Englischen. Dort heißt es: Twin-Ion-Engine, auf Deutsch: Zwillings-Ionen-Motor, weil er Zwillings-Sonnenpaddel hat!

Jetzt noch eine Reaktion auf "Hundefelsen 4E". Eine FSK für Spiele ist Quatsch. Letztens habe ich im Hörstadt eine ganze Wand voll mit "Penthouse Strip Poker" und so Zeug gesehen. Wer es verantworten kann, sich so etwas zu kaufen. ok. Die Verkäufer neckern nicht höchstens die entsetzten Eltern. Wer von derartigen Bildern einen ZENSIERT ("wer es braucht" wäre eine angemessenere Bezeichnung. Anm. von RR) - mir kann das egal sein. Ich finde es nur unglücklich, wenn Firmen nur noch so etwas produzieren. Bis demnächst.

Anton Stern

XAlso gut - wir geben es ja zu, Oliver hat auf Seite 22 etwas Falsches geschrieben. Aber sei mal ehrlich - fandest Du das wirklich so schlimm? Ich danke doch, daß wir den Fehler unter der Rubrik "Kleinigkeiten" ablegen können. Die Sache mit dem "Hundefelsen" ist allerdings keine Kleinigkeit! Nur kann ich - mit bestem Willen - dieses Programm nicht mit dem Penthouse-Game vergleichen. Ein harmloses (zu dem noch schlechtes) Spiel für Software-Voyeurs regt doch heute keinen mehr auf, geschweige denn an. Fälle für die FSK sind da wirklich von anderem Kaliber. Der Unterschied zwischen einigen (schlecht gepixelten, unverhüllten Körpern, und dem Töten von (allerdings auch) gepixelten Menschen ist ein gewaltiger

Deshalb aber gleich die Arbeit der Bundesprüfstelle in Frage zu stellen halte ich für stark übertrieben. Bitte bedenke auch, daß die Bundesprüfstelle aus eigenem Antrieb nichts unternehmen darf. Sie kann nur auf Antrag aktiv werden. Aber wer sollte schon wegen solcher Kleinigkeiten wie "PH.S.P." einen Antrag stellen - und wozu? Es gibt bestimmt schlimmere Auswüchse an Software.

▼ MEHR KRITIK

Hallo PC Games, stellt Euch einmal folgende Situation vor. Es ist so gegen Monatsmitte und ein farsch dreinblickender junger Mann betritt die berühmte Lebensmittelgroßhandelsfiliale. Zielsicher steuert er auf die Zeitschriftencke zu, da er weiß, daß es eigentlich wieder Zeit wäre für eine neue PC Games. Nein, diese Ausgabe hat er schon - doch was ist das? Sieh an, die machen ihr Logo jetzt rot! Etwa auf halbem Heimweg und nach der Hälfte des Heftes drängt sich ihm die Frage auf: "Haben die sich wirklich so stark verbessert?" Doch die Antwort war ganz simpel: Er hatte die AMIGA Games gekauft!

Und dann war ich der Depp, der DM 7,- zum Fenster herausgeschmissen hat. Sagt doch einmal - könnt Ihr die Magazine im Äußeren nicht ein bißchen stärker auseinanderdifferenzieren?

Und noch ein Rätsel: Was ist das? Es ist durchsichtig, unheimlich zäh und sein Inhalt ist blau? Ja - es handelt sich dabei um die äußerst unansehnliche Folie, die sowohl Eure Coverdisk umschließt, als auch für ca. zehn Minuten Unterhaltung beim Versuch des Auspackens sorgt.

Außerdem möchte ich noch etwas zu dieser "Hochgezüchteten-Hardware-Diskussion" beitragen. Stellt Euch doch einmal vor, die Anwender hätten vor zehn Jahren gesagt: "Was,

das Programm braucht 256 KB RAM? Mein 8086er hat nicht so viel. Können die ihr Programm nicht kleiner machen?" Wenn die Softwarefirmen darauf gehört hätten, wärt Ihr liebe 286er-User nie so weit gekommen mit Eurer Technik. Wenn Ihr eure Hardware Stück für Stück ersetzt, kommt das nicht einmal so teuer Mensch. Leute! Es geht hier um den Fortschritt! Ich zumindest möchte einmal die Zeit erleben. In der ein Standard-PC einem Standard-Amiga überlegen ist - Ihr doch auch? Tschüß, Eurer

D.K. Dent
(guter Name, oder?)

XEigentlich ist es ja beabsichtigt, daß die PC Games und die AMIGA Games sich ähnlich sehen, schließlich haben beide die selben Eltern - wenn ich das einmal bildlich ausdrücken darf. Wir dachten eigentlich nicht, daß es zu ungewollten Verwechslungen führen könnte, kann man die beiden Zeitschriften doch auf den ersten Blick voneinander unterscheiden (andere Farbe, anderer Schriftzug). Du bist der Erste, der das nicht auf die Reihe bekommt. Da es mir unangenehm wäre, wenn Du uns böse Absicht unterstellen würdest, melde Dich noch einmal per Brief oder Telefon (wenn es machbar ist mit Deinem richtigen Namen) und ich werde Dir dafür eine Ausgabe der PC Games kostenlos zukommen lassen. Allerdings freut es uns dennoch, daß Du - wenn auch unfreiwillig - Dich über die Qualität unseres anderen Magazins informieren konntest. Fein - wenn Dir das Auspacken der Coverdisk zehn Minuten Unterhaltung beschert. Da wir keine Wegeleger sind, stellen wir das nicht einmal in Rechnung! Allerdings kenne ich Leute, die das wesentlich schneller machen. Was machen die falsch? Natürlich sehe ich ein, daß es einem den Tag ganz schön vermiesen kann, wenn ein hochgelobtes Spiel nicht auf einem Rechner läuft, den man gerade erst vor zwölf Monaten gekauft hat. Aber dann muß



Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.

man eben auf dieses Spiel verzichten oder sich am "Walttrüsten" beteiligen. Das die Softwarehäuser gerne bei Grafik, Sound, Speicher und Rechenleistung aus dem Vollen schöpfen, kann man ihnen nicht verübeln. Zudem verkaufen sich Spiele mit "Bombast-Grafik" auch sehr gut, also scheint das "der Markt" auch zu wollen. Aber hier wie überall - kann man es eben nicht jedem recht machen. Ich lege jedenfalls großen Wert auf schöne Grafik und Sound sollte auch sein. Daß dabei oft der Spielspaß vergessen wird, ist ein anderes Problem.

▼ NOCH MEHR KRITIK

Sehr geehrte Damen und Herren, seit Januar beziehe ich regelmäßig Ihre Zeitschrift, und seit Februar ärgere ich mich schon über die vielen Seiten, die ich kurz angelesen weiterblättere. Ich meine die Seiten mit den "fliegenden Helden", die in jeder Luftschlacht erprobt sind und "Bit & Byte"-Gegner abballern können, daß mir schlecht wird. Die Coverdisk mit Demos wie Historyline und Tornado habe ich gleich in die Tonne geworfen. Gefreut habe ich mich über den Leserbrief "Overkill" in der Ausgabe 4/93 der mir zeigt, daß ich offensichtlich nicht alleine bin. Ihre Stellungnahme dazu hat mich allerdings gleich wieder verärgert! Scheinbar ist der Markt da für Kriegsspiele, die Sie mit viel Liebe zum Detail testen und für gut befinden. An dieser Stelle wollte ich Ihnen vorschlagen, doch auch einmal das eine oder andere Nazispiel zu testen, weil wir doch täglich in den Nachrichten sehen, daß der Anteil der Neonazis immer größer wird und doch schon einen beträchtlichen Marktanteil darstellt. Doch leider bin ich in der Ausgabe 5/93 schon von der Realität überholt worden - die Rede ist von Ihrer Stellungnahme zu "Hundefelsen". Ich habe solch eine Anhäufung von Nazisymbolen das letzte Mal in einem Propagandafilm der NSDAP gese-

hen. Sie wissen doch sicher, daß eine Indizierung nur durch Antrag einer Behörde zustande kommt, also ein berechtigtes Interesse an der Nichtveröffentlichung bestehen muß.

Die Einführung einer Altersfreigabe halte ich für wenig praktikabel - welcher Spieleversand interessiert sich schon für das Alter seiner Kunden?

Einer Ihrer Lieblingsausdrücke scheint der des mündigen Verbrauchers zu sein. Ich grüße alle mündigen Verbraucher in Rostock, Mölin und überall in unserem Lande.

Bitte haben Sie Verständnis für die Bitte, meinen Namen nicht zu veröffentlichen, da ich Angst vor Repressalien der sogenannten Mündigen habe. In diesem Brief habe ich wohlweislich die Sie-Form gewählt, um meine Distanz zu der von Ihnen vertretenen Meinung hervorzuheben. Mit trotzdem freundlichen Grüßen:

A.O.

Ich möchte noch einmal betonen, daß wir Kriegsspiele genauso "mit Liebe zum Detail" testen, wie alle anderen Spiele. Ob ein Spiel moralisch verwerflich ist, sagt uns der Gesetzgeber. Wir wollen und sollten das nicht entscheiden. So sehr wie ich für eine Altersfreigabe bei Spielen bin (wie bei Videos), so sehr widerstrebt es mir, wenn Spiele verboten werden. Von einigen wirklich abartigen Erzeugnissen einmal abgesehen. Die Handlung des Spiels "Hundefelsen" konnte ich schon mit mehr Details in Filmen sehen, die im Fernsehen liefen. Das soll nun nicht bedeuten, daß das Game für mich der Hölle schlechthin ist, doch sollte man es dem - ja, schon wieder mein Lieblingswort - mündigen Bürger überlassen sich eine Meinung zu bilden. In Ihrem Brief kann man sehr deutlich die Angst vor einer

bestimmten Erscheinungsform des Zeigeris erkennen. Dieser Personenkreis ist aber bestimmt - nicht der von mir so gern zitierte - mündige Bürger. Ich kann mir nicht vorstellen, daß einer der radikal-rechten Rock-Rocker einen PC in Gang setzt um "Hundefelsen" zu spielen. Um diesen Strömungen entgegenzuwirken ist ein Verbot von Software sicherlich ein Weg, der im Leeren versandet. Software erzeugt keine politischen (oder sonstigen) Bewegungen, sie ist nur ein Spiegel eines kleinen Teiles der Realität. Ich fürchte, daß unser Leserforum nicht annähernd umfangreich genug ist, um dieses Thema in dem Umfang zu erörtern, den es verdient. Wenn unsere Leser jedoch Interesse daran haben, stelle ich mich gerne für weitergehende Diskussionen zur Verfügung. Ich bin auch gerne bereit mit Ihnen einen umfangreicheren Schriftwechsel zu führen, der nicht veröffentlicht wird.

▼ FRAGEN

Hallo Rainer, ich hoffe Du erinnerst Dich noch an mich. Ja genau, ich bin's wieder Thomas! Ich erspare es mir meinen letzten Brief zu wiederholen, und setze gleich neu ein. Frage 1: Wie oft kauft die PC-Spieler mehr, wie die des Amigas? Softwarefirmen kommen meist mit der Konvertierungsfloskel: "Wir mußten es vom Amiga rüberschreiben. Das kostet Zeit! Außerdem mußten wir es ein wenig umprogrammieren." Stellt sich die Frage, warum der Preis in beiden Richtungen so hoch ist! Was stimmt denn nun wirklich (Stellungnahme von einem Software-Haus)? Ich habe nämlich keine Lust mir die Programme teuer einzukaufen, nur weil die denken: "Der hat einen PC, der hat Geld." Frage 2: Was ist von sogenannten Second Hand-Versenden zu halten? Kann man hier wirklich ein Schnäppchen machen? Bye

Euer Thomas

Leider mußte ich auch diesen Brief von Dir kürzen. Du bist einer der wenigen, der das Leserforum alleine füllen könnte. Das soll nun aber kein Vorwurf sein. Auch wenn ich längst nicht alles von Dir abdrucken kann, sind Deine regelmäßigen Abhandlungen eine liebevoll gewonnene Dauereinrichtung für mich geworden. Wenn Du mir Deine volle Adresse zukommen lassen möchtest, könnten wir uns auch per Brief oder Telefon, weitergehend unterhalten. He - das ist heute schon der Zweite. Ich sollte aufpassen, daß ich auch noch Zeit zum Arbeiten habe. Antwort 1: Dein Wunsch war mir Befehl. Ich setzte mich ans Telefon und führte eine Unterhaltung mit Uwe Fürstenberg (Halla Uwe - liest Du mir zu? Dein Kaffee wird hier so langsam kalt) von der Firma "Microprose". Die nun folgenden Zeiten geben nicht meine Meinung wieder, sondern ich werde versuchen Uwe möglichst unverfälscht zu zitieren. Uwe Fürstenberg: "Daß die PC-Spiele teurer sind als die Amiga-Spiele hat eine Reihe von Gründen. Der schwerwiegendste ist der Kostenfaktor, der sich durch die Entwicklungszeit begründet. Ein Entwicklungsteam von sechs Personen arbeitet an einem PC Spiel durchschnittlich 10-24 Monate. Für die Entwicklung eines Amiga-Spiels werden durchschnittlich 12-18 Monate Entwicklungszeit gerechnet. Für den PC ist die Anzahl der Disketten nahezu immer größer, als für die Amiga-Version, weil an das Programm höhere Anforderungen gestellt werden. Die Leistung eines PCs ist der eines Amigas überlegen (hoffentlich bekomme ich nun keine Drohbriefe!). Um diese Leistung optimal ausnutzen zu können, braucht man mehr "Kniffe" (kann ich das so ausdrücken?). Ich hoffe, das genügt als Erklärung. Wenn Deine Leser weitere Fragen haben, rufe mich einfach wieder an. Wann bekomme ich meinen Kaffee?"

An dieser Stelle versickerte das Gespräch im Austausch von Privatem, was ich Euch lieber ersparen würde.

Antwort 2: Second Hand Versand ist bestimmt nicht die schlechteste Idee. Hier kann man den Kunden für ein Minimum an Geld Programme (manchmal auch Hardware) anbieten. Aber auch hier gilt (wie immer!) der Grundsatz, daß eine Idee nur so gut ist, wie derjenige der sie ausführt. Ein Pauschalurteil möchte ich mir nicht anmaßen.

FRAGEN

Sehr geehrte Redaktion, ich lese die PC Games seit Heft 1/93 und bin ganz begeistert von den Heften. Im Heft 3/93 schreibt Ihr, daß man ältere Ausgaben beim Verlag gegen Vorkasse bestellen kann. Doch Ihr schreibt nicht, ob es Kosten für Porto und Verpackung gibt. Warum gibt es in der PC Games eigentlich keine Rubrik, mit der ab Verlag noch erhältlichen Heften, mit der Angabe der jeweiligen Programmdisketten und den getesteten Highlights, wie das auch in anderen Magazinen der Fall ist? Ich würde mich freuen, wenn ich bald etwas von Euch dazu hören oder lesen könnte. Im übrigen ist Euer Preis-Leistungsverhältnis ganz ausgezeichnet.

Mit freundlichen Grüßen

Frank Stumpf

X Wir haben die Kosten für Porto und Verpackung nicht erwähnt, weil wir sie bei Vorkasse (bitte einen Verrechnungsscheck oder Barscheck und kein Bargeld!) nicht berechnen. Möchten Sie jedoch per Nachnahme bezahlen, müssen wir leider noch DM 3,- für Porto und Verpackung berechnen, und die Post möchte ebenfalls noch eine Spende in Höhe von DM 3, (Nachnahmegebühr nennen die das) haben. Ihr Vorschlag klingt recht vernünftig, ich werde ihn bei der nächsten Redaktionssitzung zur Sprache bringen.

VIRUS?

Hallo PC Games!
Erstmal ein großes Lob an

Euch. Doch eigentlich schreibe ich, weil ich ein ziemlich großes Problem habe! Vor kurzem schaffte ich es irgendwie mir einen Virus auf die Festplatte zu holen, und nun ist mein PC tot. Ich besitze einen IBM PS/1 Pro und wollte fragen, was das Wiederherstellen der Festplatte kosten würde. Könnt Ihr mir einen Viruskiller empfehlen, damit mir so eine Platte nicht noch einmal passiert? Bis dann.

Daniel J.

X Also gut, ich nehme einmal an, daß mir die Leser nicht schreiben um mich zu veräppeln, was bei Deinem Brief allerdings fast so aussieht. Also Bub, einen Virus bekommt man nicht "irgendwie", sondern nur über das Laufwerk, aber lassen wir das. Auch das Dein PC tot ist, kann ich eigentlich nicht glauben. Möglicherweise bootet er nicht mehr von der Platte. Fehlermeldung? schon versucht von Diskette zu booten? Wegen Deiner sehr mageren Beschreibung Deines Problems kann ich Dir auch nicht helfen. Ruft Du auch in der Autowerkstatt an und sagst: "Mein Auto ist tot. Ich habe einen Manta Baujahr 76. Eventuell ist er kaputt. Was kostet es, ihn wieder zum fahren zu bringen?" Hast Du eigentlich schon einen Fuhrerschein? Aber lassen wir das. Ich würde Dir den "TNT-Viruskiller" empfehlen, weil er sich bei Deinem Rechner immer im Hintergrund halten kann und alle Zugriffe auf Viren kontrolliert. Zudem ist er ganz einfach zu bedienen.

CMS

Hallo PC Games!

Da ich seit der ersten Ausgabe Euer Magazin lese, ist mir die stetige Verbesserung nicht entgangen. Kein Wunder, daß es nun das meistgekauft in Deutschland ist. Besonders die schon oft gelobte Coverdisk ist noch einmal hervorzuheben. Aber nur genug des Lobes. Vor einiger Zeit bekam ich den

SoundBlaster 2.0 und bin auch immer noch sehr zufrieden damit. Trotzdem blicke ich aber nerdsch auf diverse Stereo-Soundkarten. Nun las ich öfters über sogenannte CMS-Chipsätze, welche den Kartenbetrieb in Stereo ermöglichen. Meine Frage nun: Lohnt es sich diesen Chipsatz zu kaufen, oder wäre es herausgeschmissenes Geld? Wird der Chipsatz besonders in Spielen überhaupt softwaremäßig unterstützt?

Dankeschön und viele Grüße an alle PC Games Leser. Björn Gustav

X Das ist eine Frage, die ich ganz einfach mit einem klaren "ja" beantworten kann. Der CMS-Chipsatz ist für DM 49 zu bekommen - sicherlich eine Summe, welche Dich nicht jahrelang in Schulden stürzen wird. Allerdings ist es mit dem erhofften Stereosound bei Spielen nicht weit her. So gut wie immer wird es nur mono klingen. Wenn Du nur spielen möchtest, könntest Du das Geld sicher besser verwenden.

ZUKUNFTS-SORGEN

Hallo PC Games!

Ich sitze hier rum und denke. Schreib doch mal wieder! Tja, viel kann ich nicht sagen, außer daß Ihr eine gute Zeitschrift macht. Und jetzt nehme ich die Chance wahr und frage Euch aus:

Ist es empfehlenswert, sich im Dezember 93 einen 486/33 zu kaufen? Oder ist er dann schon "out"? Was wird der nächste PC sein - ein 586er? Wie weit werden die Preise bis Ende 93 durchschnittlich sinken?

Das reicht wohl erst einmal. Ich wünsche Euch eine lange Zukunft und bleibe Euch treu.

Lars Paulsen

X Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit wird ein 486/33 Ende dieses Jahres nicht "out" sein. Er wird wohl noch eine ganze Weile mitreden können. Allerdings werden die ersten 586er wohl noch dieses Jahr in den Geschäften auftauchen, doch zu

Preisen die noch weit entfernt von Gut und Böse sind. Wenn ich Dir sicher sagen könnte, wie weit die Preise für Rechner noch sinken werden, würde ich nicht hier sitzen und Leserbriefe beantworten, sondern hätte einen hochbezahlten (!) Posten in der Wirtschaft. Ich vermute aber stark, daß es nicht mehr lange dauern kann, bis die ersten 486/33 für ca. DM 1.500,- über den Ladentisch gehen.

SOUND

Hallo PC Games!

Ich besitze einen 486er, den ich aber fast nur zum Spielen nutze. Ich bin also Euer idealer Leser! Besonderen Wert lege ich bei Spielen immer auf den Sound. In meinem Rechner befindet sich bereits ein SoundBlaster 16 Bit gute Dienste. Neulich konnte ich eine Roland Soundkarte bewundern, was mich sehr überzeugte. Doch leider wird sie bei Spielen recht selten unterstützt. Kann ich eigentlich einen SoundBlaster und eine Roland-Soundkarte gleichzeitig nutzen? Mit freundlichen Grüßen:

Peter Leuktov

X Die Roland ist meiner Meinung nach - die beste Soundkarte, wenn man selbst Musik machen will. Das deren Preise bei DM 1.100,- erst anfangen, wird man verstehen, sobald man das Teil erst einmal gehört hat. Es war eben schon immer etwas teurer einen besonderen Geschmack zu haben. Wenn die Roland von Spielen unterstützt wird, treibt deren Sound jedem Blaster die Schirmesröte in die Chips. Aber der "Hammer" dürfte wohl in dieser Beziehung "Wing Commander" sein. Hier werden nämlich SoundBlaster und (!) Roland gleichzeitig unterstützt. Der Blaster ist dann nur noch für die digitale Sprache zuständig, während die Roland den Part des Musikers übernimmt. Wer das einmal erleben durfte, den kann auch ein einzelner 16 Bit Blaster nie mehr so recht überzeugen.

HEUTE

oder PCX Grafiken umwandeln. Einige Funktionen für die Bildbearbeitung werden mitgeliefert, ebenso ist Spiegeln und Rotieren der Grafiken möglich. Etwas verblüfft hat mich dann doch der Preis DM 100,- er scheint mir für das Programm ein sehr angemessener Preis zu sein. Wer noch Fragen hat, der sollte bei Totronic (Tel. 0711 244272) bestimmt Näheres erfragen.

▼ Lahme Ente

Der Platz auf meiner Festplatte wurde sehr knapp, da las ich, daß Sie mit großer Zufriedenheit ein Programm Namens "Double Disk" auf Ihrem Notebook verwenden. Ich besorgte mir das Programm und installierte es auf meinem Rechner (386 DX 40). Dort sorgte es auch für ausreichend zusätzlichen Platz. Den dazugewonnenen Speicherplatz wollte ich für Windows nutzen. Allerdings bereute ich das bitter. Windows ist auf meiner "D-D-Partition" erbärmlich langsam. Woran liegt das? Kann ich das abstellen? Würde es helfen, wenn ich später auf MS-DOS 6.0 und Windows NT umsteige?

Korin Weiß

▼ Photo-CD

Ich besitze einen 486er DX, CD-ROM und arbeite meist unter Windows 3.1. Was liegt nun näher, als meine Urlaubs- und sonstigen Photos mit auf CD aufzunehmen und unter Windows anzusehen bzw. weiterzubearbeiten. Leider konnte mir bisher kein Fachgeschäft darüber Auskunft geben, ob das möglich ist, geschweige denn, welche Software ich dafür benötige. Ich hoffe, daß Ihr mir da weiterhelfen könnt.

Uwe Müller

✓ Ich muß zugeben, daß mich Ihr Brief zunächst ebenfalls in heftige Ratlosigkeit stürzte. Nachdem ich wenige Stunden telefoniert hatte, brachte ich jedoch in Erfahrung, daß die Firma "Totronic" ein Programm namens "Virtual Bookmaker" vertreibt. Die Software kann unter Windows Bilder von der Photo-CD einlesen und in BMP

Stacker Programme sind eine tolle Sache, wenn die Kapazität der Festplatte zu Neige geht. Allerdings sollte man sie auch nicht allzu sorglos einsetzen. Windows 3.1 kann auf einer solchen Partition keine "Swap Dateien" anlegen. In solchen Dateien legt Windows Daten vorübergehend ab, die z.Z. nicht benötigt werden. Ist das nicht möglich, führt das wie von Ihnen geschildert zu enormen Leistungsverlusten. Bei der Anwendung von Windows wurde ich von solchen Programmen abgeraten. Auch mit DOS 6.0 und Windows NT wird das Problem vorhanden sein. DOS 6.0 bietet "Double Space" an, um die Festplatte zu komprimieren. Windows NT kann auf diesen Partitionen allerdings weder lesen noch schreiben. Wäre ja auch zu schön gewesen. Zudem komme ich nicht darum herum, Sie vor Windows NT zu warnen! Ihr PC wird ihm wahr-

scheinlich (eigentlich ziemlich sicher) nicht gewachsen sein. Und erst der Speicherbedarf! Sprach man anfangs noch davon, daß "nur" acht MB ausreichend wären, um mit NT gut arbeiten zu können, sollten es inzwischen schon 12 MB sein.

▼ Wechselhaft

Beruflich arbeite ich mit einem PC. Unterwegs bin ich gezwungen, ein Notebook zu verwenden. Da ich eigentlich ständig die gleichen Programme nutze, wäre es wünschenswert, eine Wechsellplatte sowohl an meinem PC, als auch an meinem Notebook betreiben zu können. Leider konnte mir bisher niemand eine derartige Lösung anbieten. Da Sie wahrscheinlich bessere Beziehungen zu den verschiedensten Firmen haben, wäre ich Ihnen sehr dankbar, wenn Sie diese nutzen würden, um in Erfahrung zu bringen, ob eine derartige Lösung überhaupt schon käuflich zu erwerben ist. Viele Grüße und besten Dank.

Heinz Krumpholtz

✓ "SyDOS" bietet ein Wunderding Namens "Pro Note" an. Dieses Wechsellplattenlaufwerk ist derartig winzig, daß es in die kleinste Aktentasche paßt. Getestet wird das Gerät mit 2,5 Zoll Plattenkassetten, die je 42 MB an Daten verkraften. Der Wechsel funktioniert genauso einfach wie ein Diskettenwechsel, angeschlossen wird das Gerät an der Parallelschnittstelle. Der Betrieb ist direkt am Netz oder per Akku möglich, der ca. sechs Stunden lang mispricht. Die mittlere Zugriffszeit liegt angeblich bei 14,5 ms. Der einzige Händler den ich in Erfahrung bringen konnte ist "Agora" in München (Tel. 089-420930), was allerdings nicht bedeuten soll, das "Pro Note" nur dort zu bekommen ist.

▼ Letzte Hilfe

Hilf!!! Mein Rechner ärgert mich in letzter Zeit immer wieder mit der Meldung "Refresh Failure" immer? Nicht immer aber immer öfter. Was nu?

Markus Richter

✓ Sie werden sich nicht mehr lange über Ihren Rechner ärgern müssen. Allerdings ist das nicht als gute Nachricht zu verstehen. Ihre DRAMs (doch, doch, auch Sie haben welche) werden in regelmäßigen Abständen ausgelesen und deren Daten aufgefrischt. Während dieser Zeit darf Ihr Prozessor nicht auf die DRAMs zugreifen. Ihr Bios denkt nun, der RAM-Baustein, der für den Refresh zuständig ist, wäre kaputt. Das schließt leider nahezu aus, daß der Hauptspeicher noch korrekt arbeitet. Sichere Abhilfe schafft da nur das Austauschen der gesamten Hauptplatine.

▼ Auflösung

Ich arbeite viel am PC wobei ich meist nur mit der Erstellung von Grafik zu tun habe. Oft ärgere ich mich über die relativ grobe Bildschirmdarstellung. Welche Möglichkeiten gibt es, die Auflösung meines Rechners zu erhöhen und wie weit ist das technisch (und praktisch) machbar?

Sven Andner

✓ Ich gehe einmal davon aus, daß Sie bereit sind, Monitor und Grafikkarte auszuwechseln, und (ebenso wichtig) reich sind. Dann wäre eine maximale Auflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten realisierbar. Meines Wissens nach ist das aber das Ende der Fahnenstange. Dazu bräuchten Sie einen (schwermetallenen) Monitor, der die Auflösung noch verkraften kann (z.B. Eizo T660) und eine (auch nicht gerade preiswerte) VGA-Karte. Sollten Sie in der Lage sein, das alles bezahlen zu können, wäre noch ein Stolperstein, daß auch auf 21 Zoll Bildschirmen hier z.B. die Bedienelemente sehr "filigran" ausfallen. Zudem werden Sie sich wehmütig an die Zeiten erinnern, wo ein Mausschwenk genügte, um bei Windows über den Screen zu fahren.



CHARTS

Diesen Monat hat unser Blick über die Ladentische des Fachhandels hinweg Zuwachs bekommen. Bislang waren die CD-ROMs zu vernachlässigen, doch der technische Fortschritt ist nicht aufzuhalten und so steigen die Verkaufszahlen der Silberlinge stetig.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Virgin Games und Trilobyte dürfen sich zu den Wegbereitern einer neuen Unterhaltungsgeneration zählen, auch wenn The 7th Guest spielerische Schwächen hat.

- **Strike Commander**
Referenzspiel der Flugsimulatoren und Tauglichkeitsprüfung für jeden PC.
- **Empire Deluxe**
Der Strategieklassiker im zeitgemäßen Gewand.
- **The 7th Guest**
Das virtuelle Zeitalter nimmt Gestalt an.

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action

Dynablaster	75%
The Legend of Myra	74%
Grand Prix Unlimited	74%
Mantis	71%
First Samurai	71%

Beat 'em Up

Double Dragon III	33%
-------------------	-----

Jump 'n Run

Zool	76%
Ell	74%
Trois	72%
Cave Man Ninja	68%
Risky Woods	68%

Adventure

Alone in the Dark	82%
Space Quest 5	80%
The Lost Files of Sherlock Holmes	86%
King's Quest 6	86%
Inca	85%

Textadventure

Spellcasting 301	Springbreak	64%
Eric the Unready		78%
Hexuma		65%

Denkspiel

The Incredible Machine	86%
Oxyd	85%
Goblins 2 - The Prince Buffon	83%
Wordtris	82%
Push Over	81%

Strategie

Lemmings 2 - The Tribes	93%
Historyline 1914-1918	88%
Dune 2	87%
Empire Deluxe	85%
Battlechess 4000	84%

Simulation

Strike Commander	96%
XWing	93%
Comanche	92%
F15 Strike Eagle 3	92%
Microprose F1 Grand Prix	87%

Rollenspiel

Ultima Underworld II	93%
Ultima VII - Serpent Isle	92%
BAT I	92%
Quest for Glory 3	90%
Might & Magic 4 - Clouds of Xeen	88%

Sportspiel

Links 366 pro	93%
Hardball II	85%
Michael Jordan in Flight	82%
David Leadbetters Golf	82%
TV Sports Boxing	81%

Wirtschaftssimulation

1869	74%
Dynatech	70%
Eysium	63%
Multi Pl. Soccer Man.	26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1. **XWing**
Lucas Arts/3.Monol.
2. **Strike Commander**
Origin/Electronic Arts/3.Monol.
3. **Lemmings II**
Psygnosis/2.Monol.
4. **Komanche**
Nova Logic/5.Monol.
5. **Indiana Jones IV**
Lucas Arts/11.Monol.
6. **Wing Commander**
Origin/Electronic Arts/5.Monol.
7. **Historyline 1914-18**
Blue Byte/6.Monol.
8. **Der Patrizier**
Ascon/8.Monol.
9. **The Humans**
Mirage/3.Monol.
10. **Monkey Island II**
Lucas Arts/17.Monol.

CD-ROM

- | | |
|----------------------|--------------|
| 1. The 7th Guest | Virgin Games |
| 2. Der Patrizier | Ascon |
| 3. Battle Chess | Interplay |
| 4. Sherlock Holmes 2 | ICOM |
| 5. Eco Quest | Sierra |
| 6. Monkey Island | Lucas Arts |
| 7. SWOTL | Lucas Arts |
| 8. Wing Commander | Origin |
| 9. Loom | Lucas Arts |
| 10. Prince of Persia | Wonderland |

Die PC Games Coverdisk 7/93

So geht's...

Die spielbare Demoversion von Syndicate befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um Syndicate zu spielen muß es entpackt und auf Ihrer Festplatte installiert werden.

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit:
bz: (+Entertaste)
oder
ac: (+Entertaste)
je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.
3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit:
install Quelle Ziel (+Entertaste)
dabei müssen Sie für Quelle den Namen Ihres Diskettenlaufwerks, für Ziel die Bezeichnung Ihrer Festplatte angeben z.B.:
install a c (+Entertaste)
4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis SYN-DEMO auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Um Syndicate zu starten, geben Sie im Verzeichnis SYNDEMO ein:
main (+Entertaste)
5. Um Syndicate wieder zu verlassen, betätigen Sie die Esc-Taste.

Wir übernehmen Garantie...

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und kafffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 7/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht kafffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTIC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -

8500 Nürnberg 1
ab 1. Juli 1993 **90327 Nürnberg**

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____

Dreh- und Angelpunkt der Hintergrundgeschichte ist eine biotechnische Errungenschaft namens "Leonardo". Mithilfe dieser HighTech-Maschine ist es nun zwischen möglich, Menschen über eine implantierte Sonde Chemikalien zu verabreichen, die bestimmte Verhaltensweisen auslösen. Mit dieser Technik ausgestattet, rekrutieren die machtbesessenen Konzerne eine Unmenge an Agenten, zu dem einen großen Ziel, die Weltherrschaft zu erlangen. In Syndicate übernehmen Sie die Rolle eines der bis zu acht konkurrierenden Unternehmen.

Das Designerteam der Klassiker Populous und Powermonger hat sich in den letzten 20 Monaten fast ausschließlich mit seinem neuen Endzeitszenario befasst und die wegweisenden Ideen seiner größten Erfolge konsequent weitergeführt.

VGA, 386, EMS, DOS 5.0

Syndicate

**Das spielbare Demo von Bullfrogs neuem, actionbe-
tentem Strategiespiel entführt Sie in eine Welt weit
jenseits unserer Zeitrechnung. Regierungen und de-
ren staatliche Einrichtungen haben dort nur noch Ver-
waltungsaufgaben. Die eigentliche Macht liegt in den
Händen weltweit operierender Konzerne.**



**Am linken
Bildschirmrand
finden Sie alle
Infos über den
Zustand der
Agenten und
ihrer Ausrü-
stung.**

Syndicate bietet einen erstaunlich lebendigen Anblick des Großstadtlebens jenseits der Jahrtausendwende. Der Meloch erwacht am Morgen und alles Leben beginnt seinen Tagesablauf: Verkehrschaos in den Rush Hours, Menschen auf dem Weg zur Arbeit, Versammlungen vor Rednerbühne etc... Die hohe VGA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten kommt dem realen Abbild einer solchen dynamischen Welt natürlich entgegen.

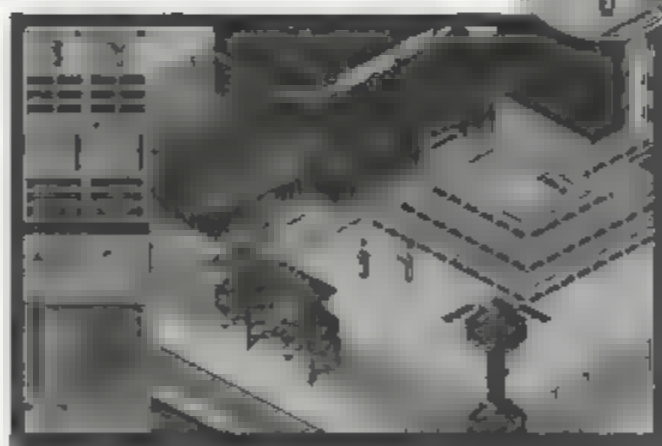
So gehen Sie vor...

Bevor Sie im eigentlichen Spiel sind, blättern Sie sich mit einigen Mausclicks durch eine Reihe von Bildschirmen, die aber erst in der Vollversion Bedeutung bekommen. Bei unserer Coverdisk dienen sie lediglich zur Anschauung. Das Mission-Briefing jedoch sollten Sie sich genauestens durchlesen, es beschreibt Ihre Aufgaben in dieser Demoversion.

Syndicate wird komplett mit der Maus gespielt. Unter ihrem Befehl befinden sich zwei der manipulierten Agenten. Es sind die Figuren mit den Ziffern 1 und 2 über dem Kopf. Um einen der Agenten zu kontrollieren, klicken Sie ihn mit dem linken Mausknopf an. Nun ist er aktiviert und Sie können ihn mit einer der Waffen aus dem Auswahlfenster am linken Bildschirmrand ausstatten. Um Ihre Figuren zu bewegen, klicken Sie mit dem linken

Mausknopf einfach an die Stelle, an die der ausgewählte Agent gehen soll und schon setzt er sich dorthin in Bewegung.

● Begegnen Sie einem Feind, der Sie angreift, so führen Sie den Mauszeiger über die Person. Sobald er sich in ein rotes Fadenkreuz verwandelt, drücken Sie den rechten Mausknopf und schon bestätigt der Agent den Abzug seiner Waffe.



Neben den beiden Icons Ihrer Agenten in der linken oberen Bildschirmcke, befinden sich deren Statusbalken. Sind diese aufgrund mehrerer Treffer gefährlich gesunken, klicken Sie mit dem linken Mausknopf einmal auf das Erste Hilfe-Pöckchen im Auswahlbildschirm und schon ist Ihr Agent wieder bei vollen Kräften. Allerdings hat das Pöckchen ebenso wie die Waffen nur eine begrenzte Lebensdauer, die durch den waagrechten, roten Balken unterhalb des jeweiligen Ausrüstungsgegenstandes gekennzeichnet wird.



● Sie können aber auch zu neuen Ausrüstungsgegenständen kommen, indem Sie den linken Mauszeiger über eliminierte Gegner führen. Verwandelt sich der Mauszeiger in eine Zange, so nimmt der momentan aktive Agent den gefundenen Gegenstand auf.

Monster Bash

Johnny basht Monster

Nachdem Epic Megagames mit Zaneb6 und Solar Winds in letzter Zeit ganz klar die interessantesten Spiele im Rennen hatte, schlägt Apogee nun im wahrsten Sinne des Wortes zurück. Die Texaner haben sich

Count, dem bösen Zauberer zu retten. Der hat nicht nur Tex, sondern auch hunderte von anderen Hunden und Katzen gefangen, um sie in eine Monsterarmee zu verwandeln. Johnny muß alle Haustiere retten und so die finsternen Pläne

Spiele hatte. Ist der Company mit Monster Bash ein echter Hit geglückt (die Rückbesinnung auf die Commander Keen-Wurzeln war genau richtig). Monster Bash bietet acht Megabyte knalliger, animierter Grafik, jede Menge Feinde und einen quicklebendigen Johnny, der nicht nur klettern, laufen, und krabbeln kann, sondern seine Schleuder in jede beliebige Richtung abfeuert. Eine gut geladene Schleuder ist in diesem Spiel sowieso das A und O, denn die Monster lauern überall, Zombies strecken ihre knochigen Hände aus der Erde und versuchen Johnny zu erwischen, aus der Luft stürzen sich Geier herab und wandeln die Skelette bewarfen Johnny mit ihrem Unterarmknochen und versuchen so ihn außer

Gefecht zu setzen. Wirklich gefährlich sind die grünen Mambas, die aus fast jedem Loch hervorgeschossen kommen und unseren Helden beißen – und wieviele Schlagenbisse verträgt ein Zehn-jähriger schon. Sie sehen, die Monsterrauscherei ist auch in den ersten Levels durchaus reichhaltig. Johnny hat dieser Armada nur seine Schleuder entgegenzusetzen mit der er aber nicht nur Kleiseite, sondern auch Raketen und Feuerbälle verschießen kann. Damit räumt er dann sehr effizient unter seinen Gegnern auf. Fazit: Monster Bash ist ein echtes Highlight und für alle Jump & Run-Freunde ein Muß. Acht Megabyte animierte Grafiken sprechen für sich



auf ihre Wurzeln besonnen und mit Johnny Bash eine Mischung aus Duke Nukem und Commander Keen – einen echten "Spitzendorsteller" verpflichtet können. Monster Bash: Johnny Dash kämpft gegen das Böse der Welt. Der kleine Johnny – zarte zehn Jährchen muß los, um seinen kleinen Hund Tex aus den Klauen von

des Zauberers durchkreuzen. Das freundliche Monster unter seinem Bett verrät Johnny den direkten Weg in die Unterwelt (dorthin hat Count die Tiere verschleppt). Er schnappt sich also seine Zwinle und zieht durch die zehn Levels. Nachdem Apogee in letzter Zeit kein so glückliches Händchen bei der Auswahl seiner

Monster Bash Vol.1

Jump & Run

IBM kompatibel / Nur mit VGA / VGA Grafik, Festplatte
Joystick, Adlib / SoundBlasterkarte empfohlen

Designer

Apogee

Registrierung

DM 59,- für alle drei Episoden

Master von

CDV/Karlsruhe, Diskette 12256

Sequest

Treffer, versenkt!

Das gute alte "Schiffe Versenken" auf dem Rechner. Allerdings hat sich David Burns für seine Version einige Extras einfallen lassen. Der Hauptunterschied zum Original: Alle Schiffe sind beweglich. Sie schippern durch die Inselwelt eines fiktiven Seegebietes. Ihre Aufgabe ist es, die feindlichen U-Boote zu finden und zu zerstören, bevor die eigenen Schiffe torpediert werden. Der Computer steuert dabei die U-Boote und Sie kommandieren eine Flotte aus sechs Schiffen. Drei Schiffsklassen (Zerstörer, Fregatten und Truppentransporter) stehen dabei

zur Auswahl. Die einzelnen Klassen unterscheiden sich in der Geschwindigkeit (wieviele Felder kann man pro Spritzzug ziehen), Feuerkraft und Robustheit (wieviele Treffer kann ein Schiff kassieren, bevor es sinkt). Außerdem ganz wichtig: Welche Mechanismen stehen dem Schiff zur Verfügung, um U-Boote und Treibminen zu entdecken (Sonar, Tiefenradar...). Mittels mehrerer Schiffe ist es dann möglich ein U-Boot einzulassen und so seine genaue Position herauszubekommen. Bekämpft werden die U-Boote mit Torpedos und Wasserbomben, Wasserbomben sind aber

nur dann sinnvoll, wenn sich das eigene Schiff direkt über dem Ziel befindet. Sehr gut gelungen ist die On-line-Hilfe, hier finden Sie eine ausführliche Spielbeschreibung, Tips und Tricks zur Strategie. Das selbstablaufende Tutorial zeigt Ihnen, wie Sie sich gegen angreifende J-Boote erfolgreich

zur Wehr setzen. Fazit: Sequest ist eine spielstarke Umsetzung der Originalidee. Eine sehr gute Benutzertführung und eine gute Grafik machen dieses Spiel zu einem echten Geheimtip. Durch die verschiedenen Szenarien (registrierte Benutzer erhalten 50 zusätzliche Karten) bleibt Sequest interessant.

Sequest Strategie

IBM-kompatibel / Nur mit VGA / VGA Grafik, Maus, Festplatte

Designer

David Burns

Registrierung

21 \$

Master von

Mod Data

GateWorld

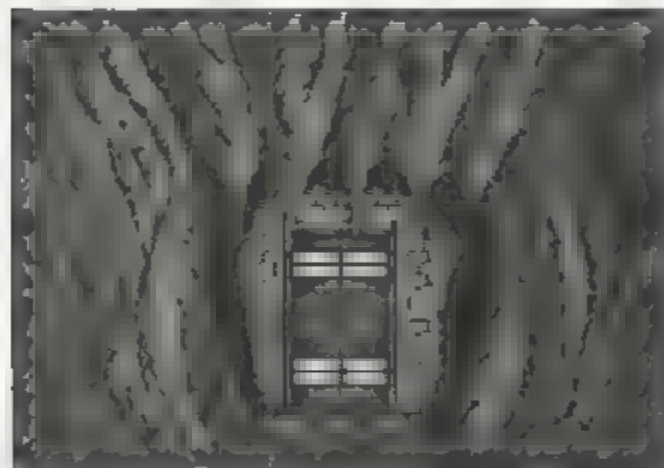
Baron Baldric

Glück im Jung Unglück geblieben

GateWorld gehört in die beliebte Sparte Jump & Run. Die Story in Kurzze Kapitän Buzz Klandes Schiff fliegt durch die interstel-

In diesem Game achtet der schlaue Baron Baldric Pedabouche durch die Katakomben seines Schlosses immer auf der Suche nach dem

verpugeln. Ein kräftiger Schlag mit dem Stock zeigt ihm, wer Herr im Schloß ist. Ihre Aufgabe: Helfen Sie dem Baron, mindestens zehn Schätze zu finden und bringen Sie ihn dann zum Exit-Schild. Aber Vorsicht: Ein alter Mann ist kein D-Zug, überfordern Sie den Alten nicht. Ab und zu muß er auch mal etwas essen (sammeln Sie deshalb nicht nur das Geschmeide, sondern auch die Lebensmittel ein). Ebenfalls nicht übersehen sollten Sie die leider unscheinbaren Streichholzhäufchen. Damit lassen sich verlöschende Lampen wieder anzünden. Wenn Sie das vergessen, ist der Bildschirm innerhalb von fünf Minuten zappenduster und das Spiel damit zwangsweise aus. PS: Schauen Sie mal, was Baldric macht, wenn Sie ihn in Ruhe lassen. Fazit: Baron Baldric ist ein gut gemachtes originelles Jump & Run Spiel. Mit Monster Bash kann es der Baron jedoch nicht aufnehmen (für so etwas Anstrengendes ist er einfach zu alt).



lären Welten. Dummerweise bekommt sein Schiff die Guppy (der Name paßt) einen Maschinenschaden und muß auf einem gottverlassenen Asteroiden notlanden. Zuerst ist der Kapitän eher genervt, doch sein Zorn vermag schließlich, als er die reichen Rohstofflager des Planeten entdeckt. Der Kapitän nutzt die Zwangspause zu einem Ausflug in die Gold- und Platinminen (vielleicht läßt sich ja was abstauben). Dabei muß er sich gegen Monster und Fallen innerhalb der Minen verteidigen und die verschiedensten Schätze einsammeln. Über Teleporter gelangen Sie in verschiedene Bereiche der Mine. Fazit: GateWorld ist ein nettes kleines Jump & Run-Spiel für zwischendurch.

Familienüberleucht der alte Knacker treppauf und treppab. Zum Glück gibt's da noch den magischen Kruckstock von Lazarus Pedabouche, dem längst verstorbenen Sippenältesten. Mit Hilfe dieses Kruckstocks können Sie Wände verschieben, Türen öffnen und den im Spiel herumstreunenden Wolf

Baron Baldric 2.1 Jump & Run

IBM-kompatibler AT VGA-Grafik, Freieplaye, Adlib-Soundkarte, Joystick empfohlen

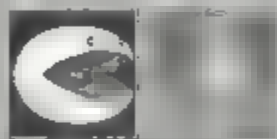
Designer	Animation FX
Registrierung	DM 48,- + DM 8,- Porto/Verpackung
Muster von	Jürgen Egeling

GAMES



Wählt ihr schon, daß

- 1. ein Spiel, das ich schon mal gespielt habe
- 2. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 3. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 4. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 5. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 6. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 7. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 8. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 9. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 10. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe



Wählt ihr außerdem, daß

- 1. ein Spiel, das ich schon mal gespielt habe
- 2. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 3. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 4. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 5. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 6. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 7. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 8. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 9. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe
- 10. ein Spiel, das ich noch nie gespielt habe

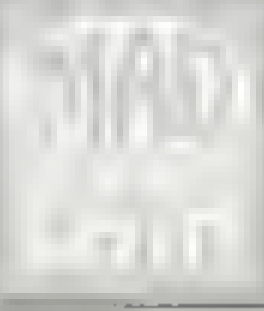
Wenn ihr dies nicht wußtet, solltet ihr spätestens jetzt unseren Katalog bestellen.

Ich SDM nehme ich den gedruckten Katalog. Dafür will ich aber noch ein Shareware Spiel meiner Wahl.



Bestellannahme

Telefon (021) 255923
Telefax (021) 254075
Homepage
Postfach 10 2818
40099 Düsseldorf



GateWorld Vol. 1 Jump & Run

IBM-kompatibler AT und 486/486 mit freier RAM-Vergrößerung
VGA-Grafik, Joystick empfohlen

Designer	Homebrew Software
Registrierung	36 \$ für drei Episoden
Muster von	CDV/Karlsruhe,

Baron Baldric
von Heidegger
und Heidegger
1991-1992

Baron Baldric
1992
1993 Düsseldorf

CDV, Postfach 27/92
7500 Karlsruhe

Baron Baldric
1993
7500 Karlsruhe

LOW COST PD-SOFTWARE

PC IBM COMPATIBLE
XT AT 286 386 486

MEGAPACK 140 !! **GAMEPACK 50 !!**

MEGAPACK 140 !!
GAMEPACK 50 !!

MEGAPACK 140 !!
GAMEPACK 50 !!

MEGAPACK 140 !!
GAMEPACK 50 !!

MEGAPACK 140 !!
GAMEPACK 50 !!

MEGAPACK 140 !!
GAMEPACK 50 !!

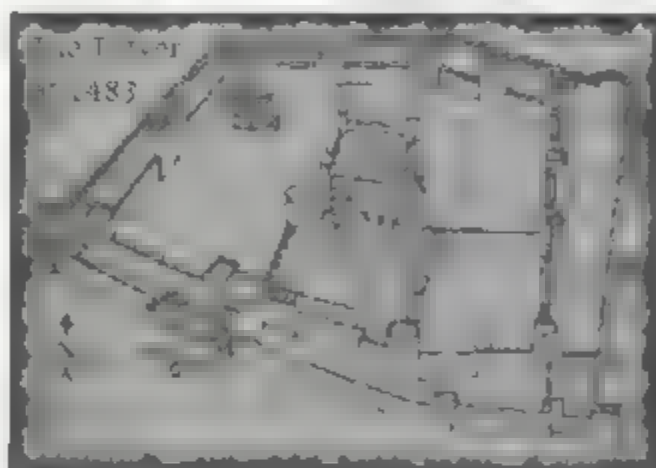
PD&SHAREWARE

1483

Grandioses Abenteuer

1483 spielt im Londoner Tower gleichen Jahres. Schon während der Installation wird klar: Hier entpackt sich etwas Großes. Die 554 Dateien

die Iconliste zur Befehlsauswahl. Das Inventar wird in einem separaten Fenster angezeigt und am unteren Bildschirmrand finden Sie dann



Apfel essen oder einen Schlüssel nutzen. Gekämpft wird in 1483 mit der Maus. Ein Klick mit der linken Maustaste und Sie "holen aus" die Anzeige für die Schlagkraft bog hin zu steigen. Sobald Sie der Meinung sind, der Schlag wäre nun kräftig genug, klicken Sie auf "Schlag" und der Hieb wird ausgeführt. Mit der rechten Maustaste bringen Sie Ihre Spielfigur in Abwehrposition. Zum Schluß noch einige Tips: Wenn Sie unbedingt kämpfen wollen, dann provozieren Sie Ihre Gegenüber durch patzige Antworten. Irgendwann sind Sie genug auf seiner Ehre herumgetrampelt und er wird sein Schwert ziehen. Mit F2 können Sie das Spiel während einer Session umkonfigurieren. Denken Sie daran: Essen hält Leib und Seele zusammen. Wenn es Ihnen schieht (die Lebensenergie ist unter 25% gesunken), dann gehen Sie in die Taverne und essen Sie erstmal einen Happen. Fazit: 1483 ist das beste mir bekannte Shareware Adventure. Liebevoller Grat kann eine interessante und stimmige Story sowie professionelle Soundeffekte machen das Spiel zu einem echten Tip nicht nur für Adventure-Freunde.

Rainer Rosshirt

ZOMTU

Soft & Hardware

Programme ab DM 1,-

Spiels Anwendungen
Erotik Windows
Topaktuell. Günstig.
24h-Service

Sind Ihnen
Kommerzielle Programme
zu teuer?
Raubkopien
zu gefährlich?
Shareware!
Die Alternative

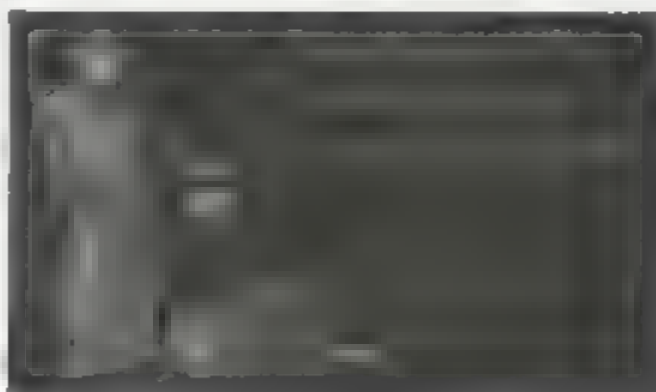
Sie werden begeistert sein.
Testen Sie selbst.
Katalogdiskette 3 - DM
(Briefmarken, Bar)
Bitte Format angeben
Erotik nur gg. Altersnachweis

ZOMTU

T Dudek & T Mockenhaupt
Wurmbergfeld 17 57072 Siegen
Tel. 0271 / 374355

des Spiels belegen fast fünf Megabyte im Hauptspeicher müssen 580 KByte fre sein, damit 1483 sich entfalten kann. Die Story startet am 9. April 1483: König Edward IV von England stirbt, die Krone geht auf seinen minderjährigen Sohn Edward V über. Am 30. April läßt sein Vormund Richard, Duke von Gloucester den Thronfolger einkerkern, um selbst König zu werden. Am 16. Juni läßt der machtgewaltige Richard auch den Duke von York zu seinem Bruder Edward in den Tower werfen. Jetzt sind Sie dran; retten Sie die Knaben, denn sonst krönt Richard der Thronräuber sich zum König und die Kinder werden ermordet. Nun aber zum eigentlichen Spiel: Optik und Spiellogik sind ganz klar von Ultima Underworld inspiriert. Das ist nicht negativ gemeint, denn Underworlds Spielkonzept ist anerkannt benutzerfreundlich. 1483 wird komplett mit der Maus gesteuert. Sie sehen das Geschehen wahlweise in der Vogel- oder aus einer 3D-Perspektive. Die 3D-Ansicht befindet sich im Hauptfenster, daneben dann

die Textliste (ein kleiner Plausch kann nie schaden), und den Kompaß. Ein Klick mit der linken Maustaste und Sie erfahren, was Sie da angeklickt haben. Ein Klick mit der rechten Maustaste und Sie können den Gegenstand benutzen. Beispielsweise einen



1483

Adventure

PC kompatibel AT mit 80 KByte freiem RAM und VGA-Grafik
Maximal empfohlenes 10 MByte Platz - Soundkarte und Joystick empfohlen

Designer

Christian Aschhoff, Peter Schmidt

Registrierung

DM 48,-

Muster von

Mod Data

Fallen Empire

Ein Weltreich am Boden

Was geschieht, wenn ein Weltreich in sich zusammenfällt? Mike Singleton und sein Programmiererteam haben sich durch die stürmischen Ereignisse im Ostblock zu ihrem bisher komplexesten Strategiespiel anregen lassen.

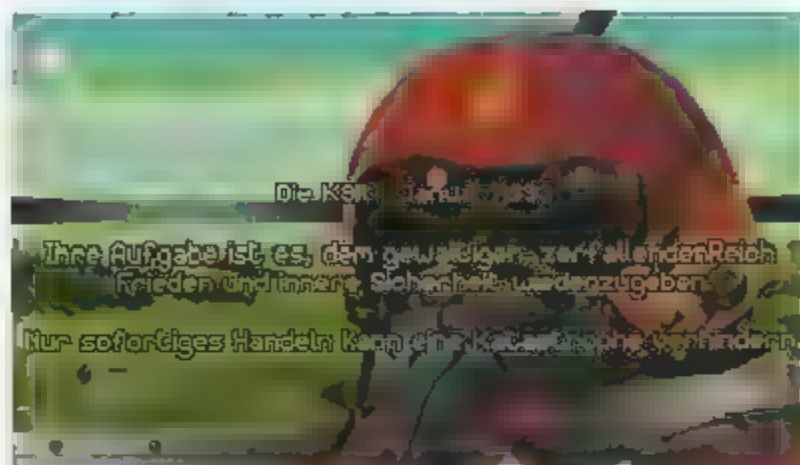
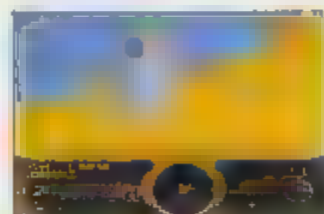
Spiele, die sich an wahren Begebenheiten orientieren, üben - ähnlich wie für das Kino verfilmte wahre Geschichten - einen ganz besonderen Reiz auf uns aus. Ob der Spieler dabei ein Ölimperium aufbauen muß oder wie in Historyline den ersten Weltkrieg als Militärstrategie durchkämpft, ist für die Verkaufszahlen nicht ausschlaggebend. Spannung, Realismus und Komplexität verkaufen sich schon immer sehr gut. Ein Spiel mit besonders brisantem politischen Hintergrund wurde Mitte des letzten Jahres von Mirage Software unter dem Namen "Ashes of Empire" veröffentlicht. Leider war das Strategiespiel nur für den Amiga erhältlich, und wir hatten uns inzwischen auch

damit abgefunden, daß eine PC-Version in absehbarer Zeit nicht erscheinen wird. Um so größer war die Überraschung, als dieser Tage ein Strategiespiel in der PC Games Redaktion eintraf, das sich nicht nur im Namen "Fallen Empire" mit "Ashes of Empire" auffällig ähnelte. Das Ablösen des Namensaufklebers vom deutschen Handbuch brachte schließlich Aufschluß. Bis auf die Etiketten sind beide Spiele zu 100 Prozent identisch.

Die Belokraine und Rusachstan

Wie schwer das Spielers Aufgäbe bei Fallen Empire eigentlich ist, zeigt sich jeden Tag in

Auf einer scrollbaren Übersichtskarte werden die Reiseziele abgesteckt.



den Nachrichten. Eine politisch heruntergewirtschaftete Großmacht - in unserem Fall die Sowjetunion bzw. im Spiel die "KSR" - droht in rivalisierende Einzelstaaten zu zerfallen. Die

alten politischen Kräfte ringen mit den Reformern. Zwischen den verschiedenen, durch das totalitäre System wirklich in den einzelnen Ländern vermischten ethnischen Volks-

Telefon (089) 298877 Telefax: (089) 593931
kommerzielle Spiele
auf Anfrage

Spielepaket 7/93
DM 20,-

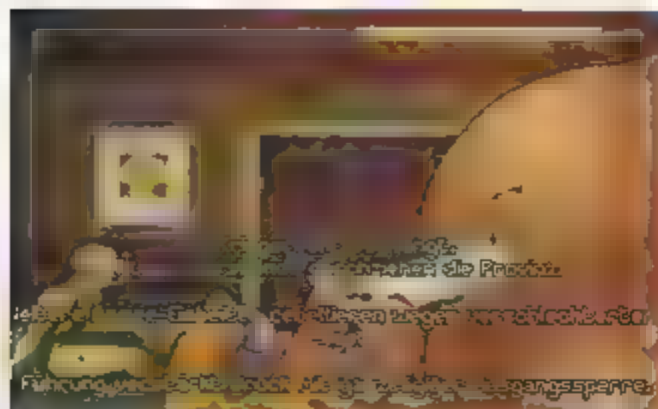


Baron Baldric, 1483
Gateworld
Seaquest
Monster Bash

Windows-
paket DM 25,-

Erotik DM 20,-

Shareware-Katalog bestellen:
Volk Michael
c/o Kanzlei für Finanzdienste
Sonnenstrasse 12
80331 München
Kosten: DM 3,- (Briefmarken)



gruppen entstehen gefährliche Spannungen, außerdem lockt kaltblutige Mithästrategen immer noch der Gedanke an das unkontrollierbar gewordene Potential von Atomwaffen. Trotz der geänderten Namen und Daten in diesem Spiel sind direkte Analogien mit den heutigen Zuständen in der Ex-Sowjetunion nicht zu übersehen. Es gibt in der KSR (Konföderation der Syndikalistischen Republiken) zwar nur fünf Republiken, die sich jeweils wieder um in eine Handvoll Provinzen aufteilen, aber selbst ihre Namen erinnern stark an weltpolitische Tatsachen: Ossen, Russosistan, Belokranin, Moldenien und Servonien. Sie sehen, auch bei der Namensgebung haben die Programmierer der Realität auf die Finger geschaut.

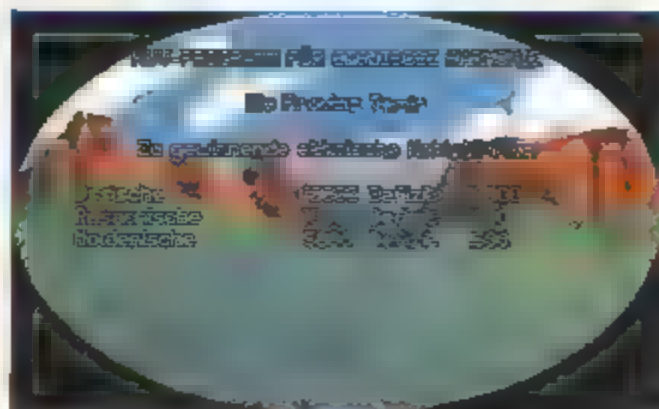
Atomkrieg inbegriffen

Bewunderer des Friedensnobelpreisträgers Gorbatschow wird die auferlegte Mission besonders beeindrucken: Nicht Krieg gilt es zu stiften, wie es in 90 Prozent aller Strategiespiele der Fall sein mag, sondern den friedlichen Zusammenhalt der fünf Staaten im neuen Wirtschaftssystem zu sichern. Doch mit der Übernahme Ihres Amtes als politisches Oberhaupt der KVV (Konföderation der Vereinten Völker) burden Sie sich ungeahnte Aufgaben auf: Wenn Sie nicht in einer knapp bemessenen Zeitspanne einen Großteil aller 40 Provinzen für die gemeinsame Sache, also zum Beitritt in die KVV, bewegen können

droht der Zusammenbruch des Weltreichs, einen Atomkrieg möglicherweise inbegriffen.

Ein Spiel für Aktivisten

Wer von anderen Strategiespielen gewohnt ist als fernlenkender Funktionär vom VGA-Büro aus seine Fäden zu spinnen, erlebt bei Fallier Empire bereits die nächste Überraschung: Jede einzelne Provinz im Grunde sogar jedes einzelne Gebäude, muß der Spieler selbst "annehmen". Im Spielprinzip sind einzelne Etappenziele dabei so stark verwoben, daß eine umfassende Erklärung auf den wenigen Seiten hier kaum möglich ist. Die grundsätzlichen Abläufe lassen sich in etwa so umschreiben: Alle fünf Republiken müssen im Laufe des Spiels befriedet werden. In jeder einzelnen Republik muß dafür entweder die Hauptprovinz oder sämtliche Provinzen (bis zu acht) außer der Hauptprovinz der KVV beitreten. Eine Provinz unterstützt Sie aber nur, wenn Sie das Vertrauen der jeweiligen öffentlichen Größen aus Politik, Militär und Wissenschaft erlangt haben. Da Sie aber weder wissen, welche Männer und Frauen in den jeweiligen Provinzen das Sagen haben, noch wo sie sich dort aufhalten, wird jede Reise in das Landesinnere der Ex-KSR zur kleinen Odyssee.

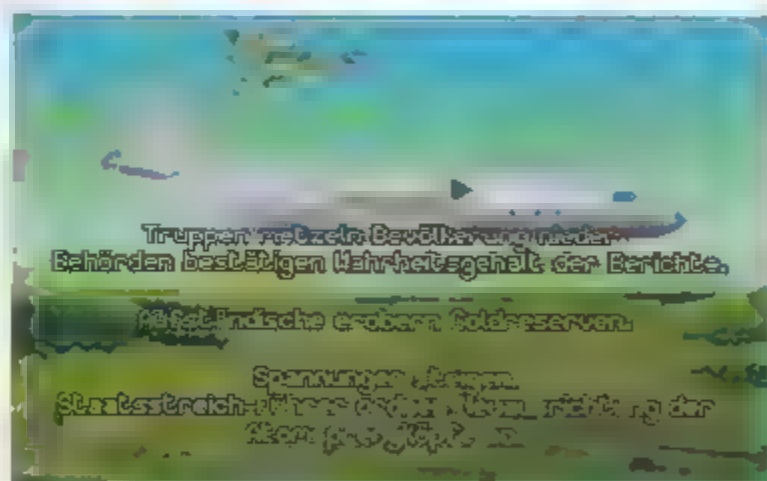


Flirten, Drohen und Befehlen

Allmählich bekommt der Spieler den nötigen Durchblick über die wichtigen Leute, wichtigen Gebäude, Fabriken und Kasernen etc., die er für die Erfüllung seiner Aufgabe in der Provinz auf jeden Fall hinter sich braucht. Um einen Menschen für die gerechte Sache zu gewinnen, bedarf es oft genug eines sehr guten Riechers, denn die Möglichkeiten zur Verhandlung sind so vielfältig wie alles an-

Das letzte Wort hat das Volk. Nur mit genügend Wählern auf Ihrer Seite können Sie eine Provinz befreien.

dere in dem Spiel. Es kann gebotet, gebeten, befohlen, gebittet, überzeugt, geflirtet, bestochen etc. etc. werden, um Erfolg zu haben. Leider können nicht in jeder Situation alle Möglichkeiten durchgespielt werden, da einem sonst das wichtigste Gut in dem Spiel



davonrennt - die Zeit!

Schwenkt eine Person dann schließlich ein, wird der Spieler mit den unterschiedlichsten Dingen belohnt. Ein hochrangiger Militär kann Ihnen eine ganze Streitmacht übereignen, ein Pfarrer, der sich Ihnen anschließt, kann sogar zusätzliche Spielzeit einbringen. Oft springen auch nur scheinbar unwichtige Dinge wie Kleidung oder Lebensmittel dabei heraus. Aber Vorsicht: Großen Teilen der hungernden Bevölkerung ist eine ausreichende Versorgung mit Nahrung wichtiger als politische Kompetenz.

3D-Action- modus

Wie bereits gesagt: alle Aspekte des Spiels können hier gar nicht beleuchtet werden. Sicher ist aber: daß sich eingefleischte Strategen an der Komplexität erfreuen werden. Der Spieler ist sowohl Wirtschaftler und Diplomat als auch Kriegsherr. Wer sich derartige

Der 3D-Actionmodus erinnert an einen einfachen Flugsimulation.

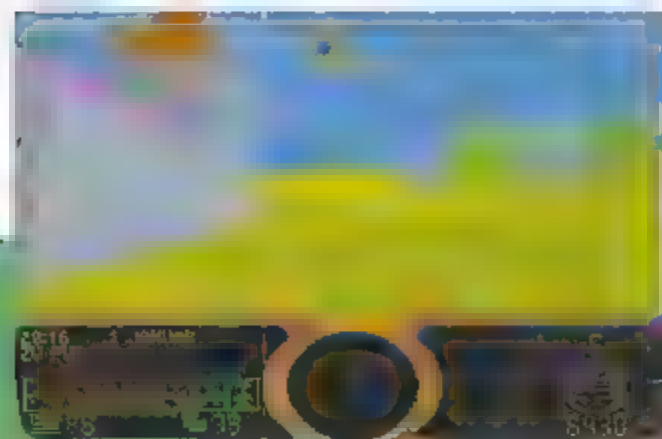
Detailvielfalt gerne mit grafischen Bonbons versüßen läßt, wird ebenfalls gut bedient. Neben der allgemein gelungenen und übersichtlichen Spielgrafik ist auch ein 3D-Actionmodus in die Handlungsäden eingewoben worden. Das Wort "eingewoben" trifft hier übrigens ausnahmsweise einmal den Nagel auf den Kopf. Der Actionmodus ist nicht etwa nur eine Zugabe, die Actionliebhabern als lächerliches Beiwerk erscheint und Strategieliebhabern wie lästiger Ballast vorkommt. Der Actionmodus bildet sozusagen das Grundgerüst des Spiels, das die Mobilität des Spielers überhaupt erst begründet. Selbst ein kleiner Fußweg zwischen nahegelegenen Dörfern muß schließlich irgendwie zurückgelegt werden. In einem Krisengebiet, in dem feindliche KSR-Truppen auf Sie lauern könnten, wäre es fast unrealistisch, den Aspekt des Transports zu vernachlässigen. Dem KVV-Vorsitzenden stehen deshalb die verschiedensten Transportmittel durch die 3D-Vektoralandschaft zur Wahl. Das Auto, das Flugzeug, ein Wasserfahrzeug oder die Füße.



3D-Grafik ist im Actionmodus in etwa mit der eines einfachen Flugsimulators zu vergleichen: nur ist sie leider etwas langsamer. Die Bedienungsfläche ist grundsätzlich nur für Maus- und Joysticksteuerung ausgelegt - reine Tastaturspiele sind nicht möglich. Etwas schalerhaft ist mir gerade deswegen, warum man die ganze Tastatur

mit Hotkeys belegt hat, auf die es mittels Maus oder Joystick keinen Zugriff gibt. Noch dazu ändert sich die Belegung einiger Tasten je nach Spielmodus. Die belegte Tastaturschablone schafft hier zwar bedingt Abhilfe, trotzdem bringt es das Spiel um eine - ansonsten durchaus verdiente - Neunziger-Wertung im Gameplay.

Thomas Borovskis ■



Ausrutscher: Die Steuerung

Warum der Hersteller hier den Begriff "3D-Actionmodus" verwendet, merkt der Spieler spätestens dann, wenn er sich ohne Passierschein in politisch instabiles KSR-Gebiet begibt. Gegen die zahlreichen KSR-Flugzeuge und Panzer hilft manchmal nur noch, die Waffen sprechen zu lassen. Die

SPECS & TECHS	
EGA Ad Lib	C
VGA SoundMaster	C
SVGA Roland	C
EMS Tastatur	C
286er Joystick	C
HD-Taste Maus	C
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 110,-	
HERSTELLER	
Mirage	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Strategie	
83	
Spieleranzahl	
1	
Motivation	
Wochen	
Ausstattung	
normal	
Preis/Leistung	
normal	

Nach dem mittelmässigen Adventure Ringworld und den Wacky Funsters versucht sich das Team diesmal an einer Kreuzung zwischen Wirtschaftssimulation, Strategie und Weltraumballeri, sogar einige Rollenspiel-Merkmale wurden integriert. Die Geschichte spielt in der fernen Zukunft. Wie schon bei unzähligen Vorgängern hat die Menschheit mit einer feindlichen Rasse zu kämpfen, die in ihrem Bereich für einigen Ärger sorgt. In diesem Fall handelt es sich um die Skeetch gegen die Sie bei Protostar antreten dürfen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Nachbarvölker Ghebraant, Kaynik, Deresta und Vantu zu einer schlagkräftigen Allianz zusammenzuschließen, um den Kampf gegen die scheinbar übermächtigen Aggressoren aufzunehmen. Der Schauplatz dieser nicht besonders einfallsreichen Story ist der Thule Sector an dessen Grenzen sich die Gegner bemühen die Außenposten der Human Defense Coalition, kurz HDC, unter ihre Kontrolle zu bringen.

Protostar - War on the Frontier

Grenzfall

Die Sierra-Abtrünnigen, die sich unter dem Label Tsunami neu formiert haben, schlagen wieder zu. Protostar heißt ihr neuestes Werk, das gleich mehrere Spiele-Genres unter einen Hut bringen will.



Protostar ist ein Mix aus Wing Commander, Star Control und Space Quest.

Kampf mit den gefürchteten Rivalen aufzunehmen. Anfangs verfügen Sie lediglich über 15.000 Geldeinheiten, mit denen Sie Ihren Raumkreuzer mit Waffen, Abwehrschildern sowie besseren Triebwerken ausstatten können. Das "Tunen" Ihres Fahrzeugs ist auch dringend notwendig, um bei den Gefechten im Stile von

Wo bleibt das Intro?

Nach einem kurzen "Briefing" (ein Intro ist schlicht nicht vorhanden), bei dem Sie mit den weiteren Details Ihrer Mission vertraut gemacht werden, können Sie sich auf der Bodenstation, dem Hauptquartier der Newfront-Gesellschaft etwas näher anschauen. Newfront beschäftigt sich hauptsächlich

mit dem Bau von sehr leistungsfähigen Raumschiffen und ist auch im Bereich der Wirtschaft eine erste Adresse. Drei Abteilungen (wobei eine Art "Krankenhaus") bieten ihre Dienstleistungen an, die Sie zu Beginn aber nur begrenzt in Anspruch nehmen können. Auch ein kleines Café lädt zum Ausspannen und Plaudern ein. Wer sich mit seinem Tischnachbarn unterhält, kann so manch

interessante Einzelheit zu den bevorstehenden Aufgaben in Erfahrung bringen. Günstig ist es, sich zunächst mit dem Vokabular dieses Spiels vertraut zu machen, da man sonst nach kurzer Zeit den Überblick über die verschiedenen außerirdischen Rassen und deren Eigenheiten verliert. Anschließend begeben Sie sich in die unendlichen Weiten des Weltraums, um dort den

Wing Commander den oft sehr widerspenstigen Konkurrenten Paroli bieten zu können. Mit den bescheidenen finanziellen Mitteln läßt sich allerdings zu Beginn kein Staat machen. Erst wenn Sie genügend Material in Form von Metallen und anderen wertvollen Stoffen gesammelt haben, können Sie den Erlös wieder in eine bessere Ausstattung investieren.

Sterngucker

Das Raumschiff wird mittels einer Orientierungskarte durch den Kosmos manövriert, in dem man die verschiedenen Planeten und Raumstationen ansteuern kann. Dabei sollte aber darauf geachtet werden, daß der Tank Ihres Raumschiffes ausreichend mit dem Treibstoff stabilisiert ist. Als Assistent steht Ihnen ein Roboter zur Verfügung, der Ihnen einige lästige Aufgaben abnimmt, später können Sie dann noch andere Gefährten anheuern. Kontrolliert wird das Gefährt über mehrere Icons und Anzeigen im Cockpit, die über die momentane Situation verlässlich Auskunft geben. Auf diese Weise können sowohl Navigation und Waffensysteme überwacht werden als auch der Kontakt zu fremden Objekten hergestellt werden. Angeschlagene Mitglieder der Crew bringt eine Biotech-Behandlung wieder auf Vordermann, natürlich gegen ein kleines Entgelt. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, Rohstoffe in klingende Münze oder scharfe Munition umzutauschen. Je erfolgreicher Sie durch das All fliegen, desto besseres Equipment steht Ihnen zur Verfügung.

Musikalisches Fluska

Neben der etwas banalen Handlung bietet Protostar aber einige technische Daten, die sich durchaus mit vergleichbaren Programmen messen können. So ist die Grafik eine echte Augenweide und über weite Strecken wesentlich besser gelungen als beim sehr ähnlichen Star Control von Accolade. Die Animationen laufen ab der empfohlenen Konfiguration (386 DX mit 25 MHz) ausreichend schnell ab, allerdings stört es doch sehr, daß beim Laden von neuen Bildern viel Zeit vergeht. Der "Wait"-Cursor ist Dauergast auf dem Bildschirm und strapaziert die Nerven des Spielers. Die Bedienung erfolgt ausschließlich über die Maus, mit der die ver-

schiedenen Funktionen aus den sich ständig wechselnden Menüs ausgewählt werden können, was zumindest am Anfang für reichlich Verwirrung sorgt. Negativ macht sich auch der äußerst dürftige Soundtrack bemerkbar, während die Effekte noch als gehobener Durch-

Grafisch können die Jungs von Tsunami voll überzeugen.

schnitt bezeichnet werden können. Da das Spiel sehr viele Dialoge und Beschreibungen enthält, die leider nicht abgebrochen werden können, sollte man über sehr gute Englischkenntnisse verfügen, um in den vollen Genuß der Texte zu kommen. Sonst läuft man sehr schnell Gefahr, wichtige Informationen wie z. B. Koordinaten-Angaben im Eifer des Gefechts einfach zu "überkicken".

Gut geklaut

Protostar ist ein Sammelbecken einer ganzen Reihe von "großen" SF-Spielen und die Programmierer waren sich nicht zu schade, bei allichen Vorbildern die eine oder andere Idee zu übernehmen. Es finden sich u. a. Elemente aus Space Quest (die Lounge des Cafes), Wing Commander (Action-Einlagen), Star Control und Elite (Handel mit Gütern und Erkunden fremder Planeten). Einen richtig neuen Geistesblitz sucht man vergebens, im Prinzip wurden sämtliche relevanten Bestandteile so oder ähnlich schon in anderen Produktionen verwendet. Nur die herrlichen Grafiken können voll und ganz überzeugen, während das Spiel an sich nur PC-Besitzern empfohlen werden kann, die wirklich alles auf einmal haben wollen. Tsunami präsentiert uns hier eher einen Prototyp als einen Protostar, auch wenn man mit dieser Software ein paar Tage durchaus seinen Spaß haben kann.

Petra Maueroeder ■



SPECS & TECHS	
• CPU	Ad Lib
• VGA	SoundBlaster
• SVGA	Roland
• EMS	Trastatur
• 386er	Joystick
• 1024 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Tsunami
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Arcade Adventure	
68	
Spieleranzahl	1
Motivation	Togo
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	normal

An American Tail

Disney-Held

Steven Spielberg ist nicht nur als Regisseur effektlastiger Kinofilme bekannt, sondern hat sich mittlerweile auch auf dem Sektor Zeichentrickfilm einen Namen gemacht. Sein jüngstes Werk "Tiny Toons" konnte man kürzlich auf einem deutschen Privatsender bewundern, mit "Feivel der Mauswanderer" zeigte er aber schon davor Talent für dieses kindgerechtere Genre.



Die Story beginnt im verschneiten Rußland um die Jahrhundertwende. Die gefürchteten Katzenkossaken veranstalten eine gnadenlose Treibjagd auf alle mausähnlichen Geschöpfe, um aus ihnen schmackhafte Appetithappen zu machen. Familie Mousekewitz gehört zu den wenigen Überlebenden, die nach diesem Schicksalsschlag ihre verbliebenen Halbseligkeiten zusammenpacken und in ein fernes Land auswandern. Ein Land, in dem es angeblich keine Katzen geben soll. Ame-

rika! Der Anfang vom neuen Glück endet jedoch in einer Katastrophe. Das jüngste Mitglied der Familie, Feivel, geht bei einem furchterlichen Sturm über Bord und scheint für alle Ewigkeit verschollen.

Das Land der Träume

Zum Glück ist das aber nur eine Annahme der besorgten Eltern, denn schließlich übernimmt man bei "An American Tail" die Rolle des siebenjährigen Feivel, der mit kindlicher

Naivität und jugendlichem Wagemut versucht, seine verlorenen Eltern wiederzufinden. Dies ist aber nur eine Ausgabe, denn leider erweist sich Amerika nicht als das vielgepriesene Paradies. Katzen gibt es hier im Überfluß und auch die eigentlich artverwandten Ratten entwickeln sich zu ganz gewissen Hainuken, die nur Böses im Schilde führen. Gerade die sie fieseren Schergen haben es auf Feivel abgesehen und betrachten ihn lediglich als willkommenen Leckerbissen. Für den eine bestimmte Sorte Katzen freudig ein paar Nickel springen lassen würde.

Langweiliges Gameplay

Unterhaltungen laufen in einem speziellen Kommunikationsbildschirm ab, d.h. "Multiple Choice" ist wieder einmal angesagt. Es stehen mehrere Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung, von denen aber letzten Endes nur eine zum Erfolg führt. Das hat zur Folge, daß man minutenlang falsche Antworten gibt, bis man schließlich die richtige gefunden hat. Besonders motivierend ist das

nicht. Das gilt aber für das ganze Spiel, denn auf jedem neuen Bildschirm gibt es nur zwei bis drei anklickfähige Gegenstände oder Ausgänge, die sich offenbaren, wenn man mit dem Mauszeiger über sie hinwegfährt. Man kann sich leicht vorstellen, wie das dann letztlich aussieht. Voller Totendrang bewegt man die Maus systematisch über den Bildschirm beobachtet gebannt, ob sich irgendetwas verändert und klickt danach die wenigen Gegenstände nacheinander an. Unter einem echten Adventure versteht man normalerweise etwas anderes. Gelungen sind hingegen die verschiedenen Zwischenspielen, die Feivel meistern muß, um ein neues Gebiet zu erschließen oder eine angesehene Heldentat zu vollbringen.

Streitfrage

In puncto Grafik kann man geteilter Meinung sein. Für die einen präsentieren sich die zahlreichen Hintergrundgrafiken als wunderschöne Gemälde, andere beurteilen sie eher negativ als grobkörnige Pixelansammlungen. Allgemein gilt



Feivel konnte im Kino begeistern, was man von seinem PC-Pendant nicht behaupten kann.

Zwischenspiele



Memory Auf dem Jahrmärktchen kann man für drei Nickel sein Gedächtnis mit dem Memory versuchen. Es müssen in vier Gruppen je fünf Gegenstände gefunden und aufgedeckt werden. 15 Züge stehen dafür zur Verfügung. Wenn man es nicht schafft, darf man es so oft probieren, bis man als Gewinner den Preis erhält. Hier sind die neuen Deck-Spielkarten.



Kasekästchen Im Zug läßt eine hungrige Katze den armen Feivel nur laufen, wenn er sie im Spiel besiegt. "Kasekästchen" ist ein Gedächtnis-Spiel, bei dem die Kästchen für sich zu beanspruchen. Auch hier darf man so oft probieren, bis man als Gewinner den Preis erhält.

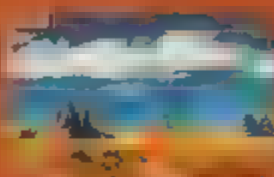


Puzzle Feivel im Puzzle-Spiel vor einer neuen Herausforderung. Er muß die Teile des Puzzles in die richtige Reihenfolge bringen. Hier sind die neuen Puzzle-Karten.



und guttun. Er wird nicht nur die Familie, sondern auch die Stadt aufbauen.

Mummel Eine Mummel, die die Welt erobern will, hat lange Zeit dieses Programm gehabt. Man muß lediglich verfolgen, unter welcher Schale sich die Mummel befindet. Hier sind die neuen Mummel-Karten.



Wyll Burp In der Welt der Wyll Burp, die die Welt erobern will, hat lange Zeit dieses Programm gehabt. Man muß lediglich verfolgen, unter welcher Schale sich die Mummel befindet. Hier sind die neuen Mummel-Karten.



Die Falle In der Welt der Wyll Burp, die die Welt erobern will, hat lange Zeit dieses Programm gehabt. Man muß lediglich verfolgen, unter welcher Schale sich die Mummel befindet. Hier sind die neuen Mummel-Karten.

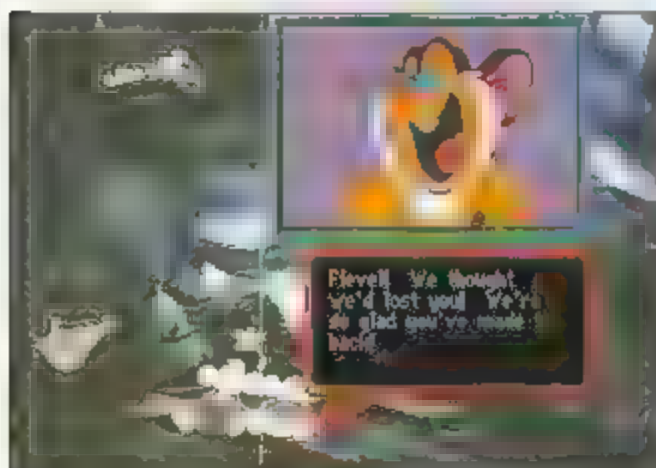
daß die Qualität von Bild zu Bild verschieden ist. Außerst selten scheiden sich in diesem Punkt noch die Geister, so braucht man über die Animation der einzelnen Personen nicht zu streiten. Von absolut mittelmäßig bis abgrundtief schlecht reicht hier die Palette. Heutzutage sollte man zu mehr imstande sein. Soundtechnisch gibt sich "An American Tail".

wenig abwechslungsreich, denn lediglich ein wunderschönes, aber auf die Dauer ziemlich langweiliges Musikstück untermauert das Geschehen. Ein paar Soundeffekte versuchen dieses Manko natürlich wieder wettzumachen, doch gelingt ihnen das nicht einmal im Ansatz. Fazit: "An American Tail" hätte wirklich ein gutes Spiel werden

können, läßt sich doch im Hinblick auf die benötigte Grafik ein Zeichentrickfilm sehr viel leichter umsetzen als ein Kinofilm. Die zahlreichen kurzweiligen Zwischenspielen können

zwar sehr gut unterhalten, reißen jedoch nur wenig heraus, da die grundsätzliche Motivation einfach fehlt.

Oliver Menne ■



SPECS & TECHS	
• EGA	Ad Lib
• VGA	Soundblaster
• SVGA	Roland
• EMS	Tastatur
• 286er	Joystick
• 105 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 100,-
MODIFIZIERT	Capitain
MUSTER von	Hersteller

RANKING	
Adventure	
60	
Spieleranzahl	1
Motivation	Tage
Ausstattung	dünn
Preis/Leistung	schlecht

The 7th Guest

Ein Schaf im

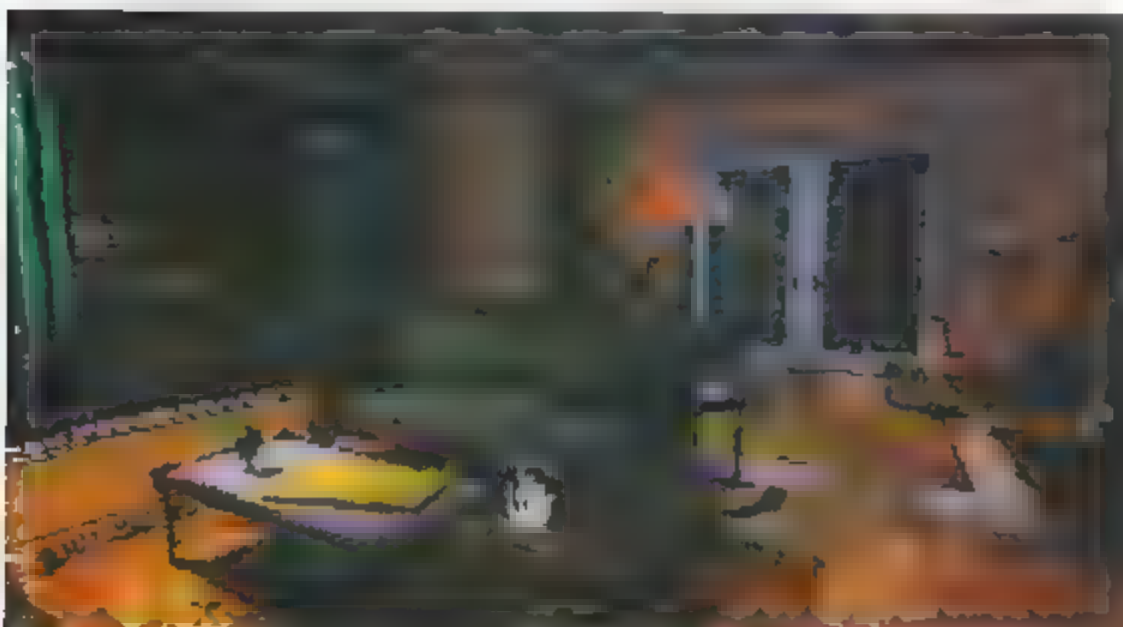


Die ersten Fakten über das Projekt, das die Möglichkeiten des Mediums CD-ROM wirklich ausschöpfen soll, lesen sich wie ein Zukunftsroman: 700 Megabyte an Daten sollen "das ultimative 3D-Erlebnis" für PCs garantieren.

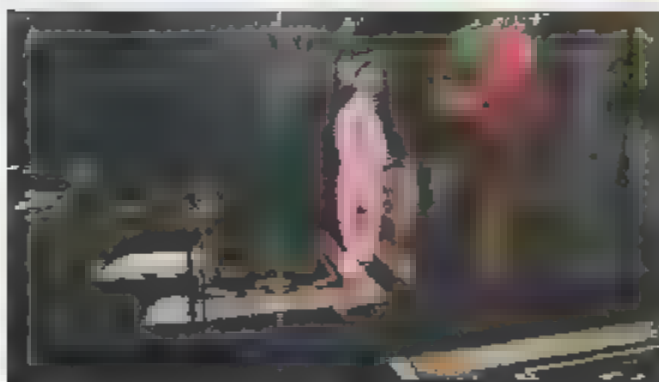
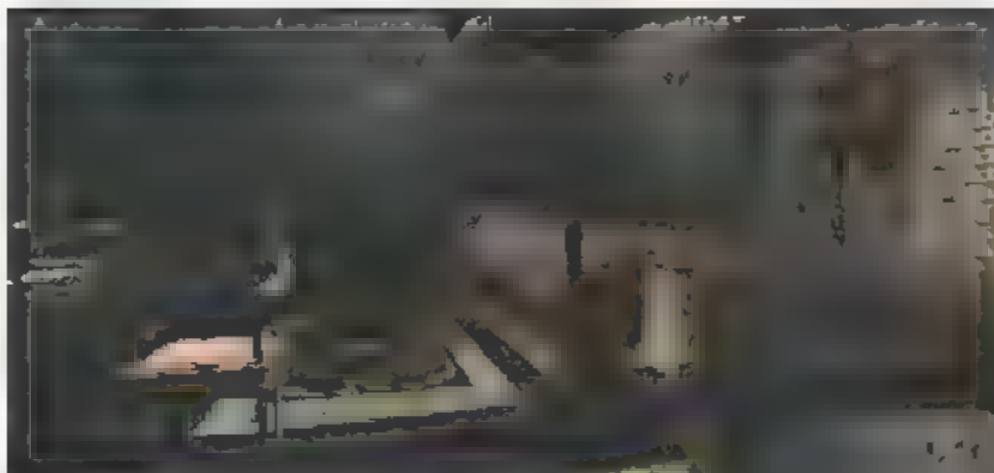
Betrachtet man die technischen Daten von "The 7th Guest" für sich allein, so muß man Virgin's Werbeabteilung ohne Vorbehalte zustimmen: Das Gruselabenteuer ist tatsächlich ein großer Schritt in die Zukunft, denn gleich zwei CD-ROMs mußten herhalten, um der üppigen Ausstattung

dieses Spiels Platz zu bieten. Ein Schritt in die Zukunft sind zweifellos auch die Anforderungen an die Hardware, was natürlich grundsätzlich nichts Negatives ist, wenn dafür auch die entsprechende Gegenleistung – sprich überdurchschnittlicher Spielspaß – geboten wird. Einen phantastischen Anfang als erstes reinnassiges 486er-Spiel machte dieser Tage Origins "Strike Commander". Bei "The 7th Guest" läßt die Hintergrundstory ebenfalls auf viel Gutes hoffen: Der Landstreicher Henry Stauff ist ein Bösewicht wie er im Schaudermärchen vorkommt. Für Kinder hat der Junichtgut genauso wenig übrig, wie für Erwachsene, die er des Nachts aus Geldgier hinterrücks ermordet. Trotzdem wird der Mann – inspiriert von geheimnisvollen nächtlichen Eingebungen – eines Tages zum angesehenen und wohl-

Die Bibliothek – das Buch auf dem Couchtisch enthält 44 Tips.



Wolfspelz



Guest" ist kein Adventure - zumindest kein Adventure im herkömmlichen Sinn. Denn wo der Spieler sonst die Schränke nach allerlei nützlichem Jenseits durchsuchen muß, blutrünstigen Monstern entgegentritt und mit viel Spürsinn im entscheidenden Moment den richtigen Gegenstand anwendet, erweist sich das Mammul-Spiel als loses Paket, geschnürt aus einer phantastischen Handlung und einer Sammlung von kaum zusammenhängenden Denk- und Tüftelspielen.

Eindrucksvolle Videossequenzen zeigen, was sich in den Räumen einst zuge tragen hat.

habenden Hersteller von Kinderspielzeug. Die Puppen, die er noch den Vorbildern aus seinen Träumen fertigt und verkauft, werden von den Kindern geliebt wie nichts anderes auf der Welt. Eine seltsame Seuche, die plötzlich alle Kinder hinwegrafft, die eines dieser Stauf-Spielzeuge besitzen, macht dem eigenartigen Aufstieg des Landstreichers dann ein jähes Ende. Er zieht sich in eine unheimliche Villa zurück, um dort noch sein größtes Spielzeug zu vollenden. Ein Haus voller Fallen und Rätsel

Eine finstere Vorahnung

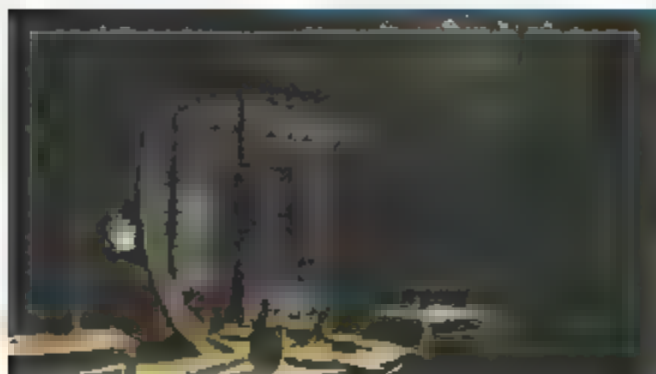
Zum "Spielen" lädt sich Stauf sieben Gäste ein. Sechs von ihnen erscheinen dann auch, in der Hoffnung dort die Erfül-

lung ihrer geheimsten Wünsche zu erfahren. Und keiner der sechs verläßt das Geisterhaus als lebender. Lange Zeit bleibt die Villa danach unbetreten, bis Ihr Alter Ego sich plötzlich in der Eingangshalle des unheimlichen Gemäuers wiederfindet. Wie Sie dort hingeraten sind, und was Sie dort tun sollen, wissen Sie selbst nicht. Aber es beschleicht Sie eine finstere Vorahnung: Sind Sie etwa der siebte Gast...? Was wie ein Abenteuer beginnt, das dem Adventure-Knüller des letzten Winters Alone in the Dark, durchaus den Rang streitig machen könnte, stellt sich nach einigen Spaziergängen durch die düsteren Räume als etwas ganz anderes heraus, als die großartigen Vorankündigungen hoffen ließen. "The 7th

Die neue Generation von Spielen?

Ein Kommentar von Thomas Borovskis

Dies soll also der Vorreiter einer neuen Generation von Spielen sein? Der technische Aufwand, der für die Entwicklung dieser CD-ROMs betrieben wurde, ist gigantisch - das beweist auch die beigelegte (übrigens völlig überflüssige) Gratis-Videokassette, in der die Entstehung des Projektes angesprochen wird. Was dabei letztendlich herauskam, ist ein Leckerbissen für Auge und Ohr. Die Techniker haben ganze Arbeit geleistet - das muß auch ein Kritiker eingestehen. Trotzdem bleibt zu überlegen, was den Reiz eines Computerspiels eigentlich ausmacht: War da außer der Grafik und dem Sound - also der technischen Verpackung - nicht noch irgend etwas anderes? Was konnte eine ganze Generation vor gut zehn Jahren wochenlang an einen Homecomputer fesseln, in dem komplette Spiele in weniger Speicherplatz auskommen mußten, als heutzutage ein einziges Bild einer 3D-Sequenz? Für meine Begriffe sollte eine tolle technische Präsentation dazu dienen, eine interessante Spielidee zu unterstreichen. Bei "The 7th Guest" drängt sich der Eindruck auf, hier wäre zuerst die "Verpackung" entstanden und im Nachhinein der Inhalt. Wenn die Zukunft der Computerspiele wirklich so aussehen sollte... 22 lasche Rätsel in einem Gigabyte Glanzpapier - dann wird es wohl doch wieder Zeit, meinen alten C64 vom Dachboden zu holen.



Der Schleiher löffelt sich sehr langsam

22 Räume umfaßt das Spukhaus, und ebensoviele Rätsel warten auf den Spieler. Zu Beginn horrt man noch in quälender Unwissenheit über das zuvor Geschehene, nachdem Raum für Raum aber langsam erkundet worden ist, erfährt man immer mehr Details. Verschleierte Visionen und Rückblicke lüften langsam den Schleiher, der sich über das Schicksal ihrer sechs Vorgänger gelegt hat. Von deren An-

**Vom der Tapete
bis zum Es-
geschirr entstand
hier alles im CAD
Rechner.**

kunft (anfangs scheinen alle Gäste guten Mutes gewesen zu sein) bis zum grausigen Ableben der sechs Eingesperren werden die unheimlichen Vorgänge in sehenswerten Videosequenzen illustriert.

In jedem Raum befindet sich grundsätzlich nur ein einziges Rätsel: langes Stöbern und



Herumsuchen ist also nicht angesagt. Staufs Herausforderung an Sie: Ist danach auch

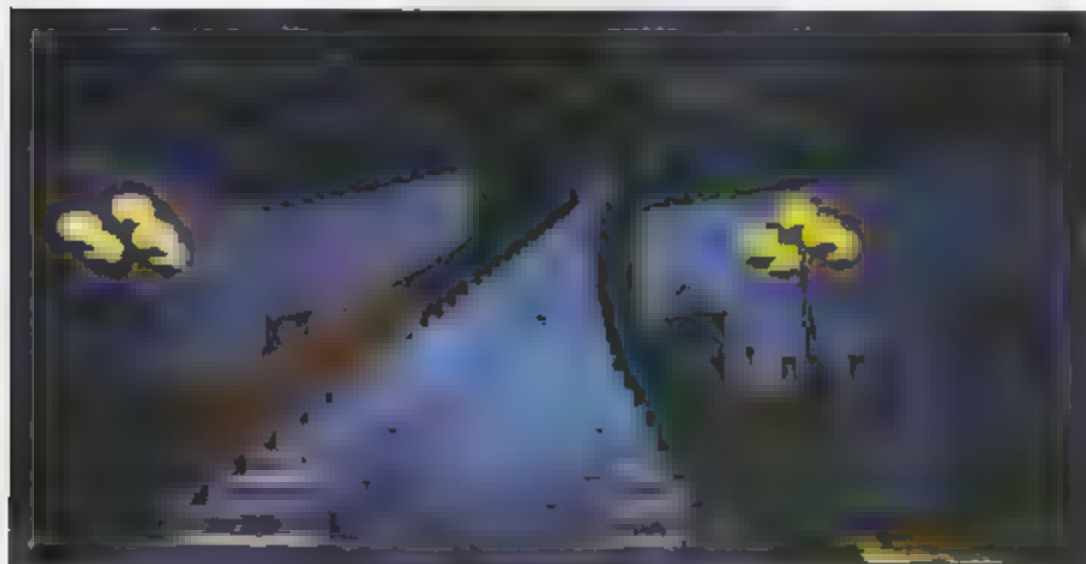
entsprechend eindeutig. Lösen Sie jedes der 22 Rätsel, und Sie haben ihn und sein Haus besiegt.

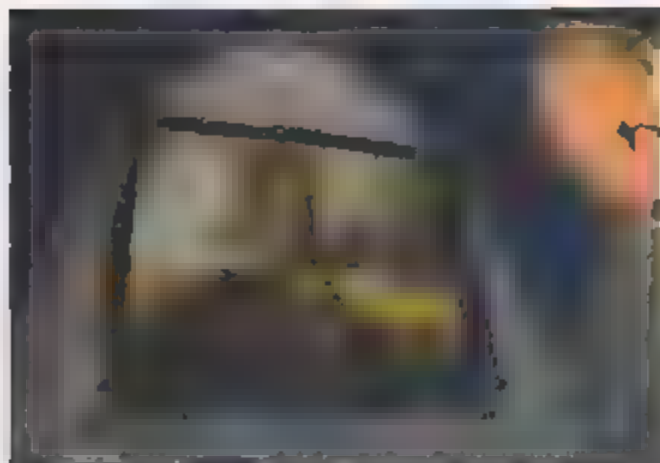
Styly, Spryly, Tryst?

Der Buchstabensalat, der zum Vorschein kommt, wenn der Vorratsschrank in der Küche geöffnet wird, erinnert an alles Magische, aber sicher nicht an einen englischen Satz. Oder sollte es viel leicht doch einen Satz geben, der als Vokale nur Y's enthält? Der Tip Nummer eins, den das Zauberbuch in der Bibliothek anbietet, deutet zumindest darauf hin. Ohne den zweiten Hinweis ist dieses Rätsel aber kaum zu lösen. "Bashful nomad craftily agiely meet secretly near my underground vault" - dieser Satz liest sich selbst wie ein Rätsel. Nach einigem Überlegen fällt der Groschen dann aber doch: Jedes Wort in dem Satz hat im Englischen ein Synonym, das tatsächlich nur Y's als Selbstlaute enthält. "Bashful" bedeutet beispielsweise dasselbe wie "Shy" und ein "Nomad" ist natürlich ein "Gypsy". Wer fleißig das englische Wörterbuch zu Rate zieht, kommt schließlich doch noch auf die zungenbrecherische Lösung: „Shy gypsy styly spryly tryst by my crypt.“

Uraltes aus der "Knobecke"

Grundsätzlich müssen Sie in jedem Raum auf die gleiche Weise vorgehen. Zuerst demonstriert Ihnen ein eindrucksvoller Videoclip, direkt von der CD, was in diesem Raum einst vor sich ging. Puzzleteilen für Puzzleteilen erfahren Sie so die ganze Wahrheit über das Schicksal jedes einzelnen Gastes. Anschließend gilt es dann, das jeweilige Rätsel zu lösen. Über die Qualität der meisten Denkspiele konnten wir leider nur den Kopf schütteln. Manche davon befinden sich nämlich noch unterhalb des Niveaus von Buchstabenträtseln aus der Knobecke des "Mittelsächsischen Briettaubenfreund". Andere wiederum sind selbst für einen Englischexperten kaum zu lösen (auch uns half einmal nur ein Zufall weiter - siehe Kasten). Doch obwohl sich die Rätsel gravierend im Schwierigkeitsgrad unterscheiden, haben alle 22 auch eine unübersehbare





Gemeinsamkeit. Mit der Puppenmacher-Geschichte haben Sie thematisch überhaupt nichts zu tun. Einige von ihnen zählen sogar zu längst verbreiteten Denksportaufgaben. Das

Schachrätsel zum Beispiel, bei dem es gilt, acht Damen so auf ein Schachbrett zu positionieren, daß keine eine anderen im Weg steht, ist nun wirklich nichts Neues.

Schweben wie auf Wolken

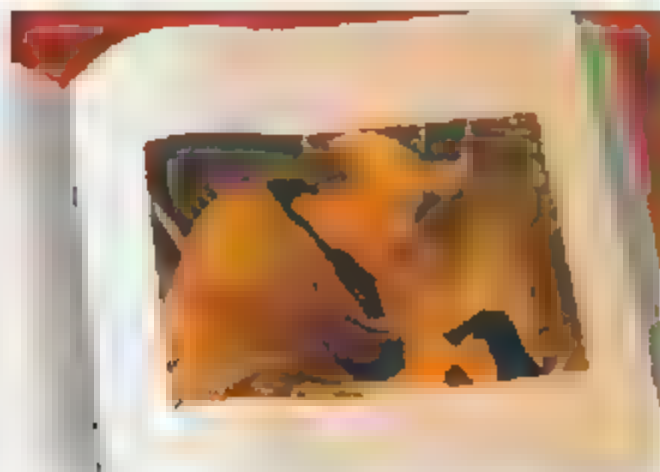
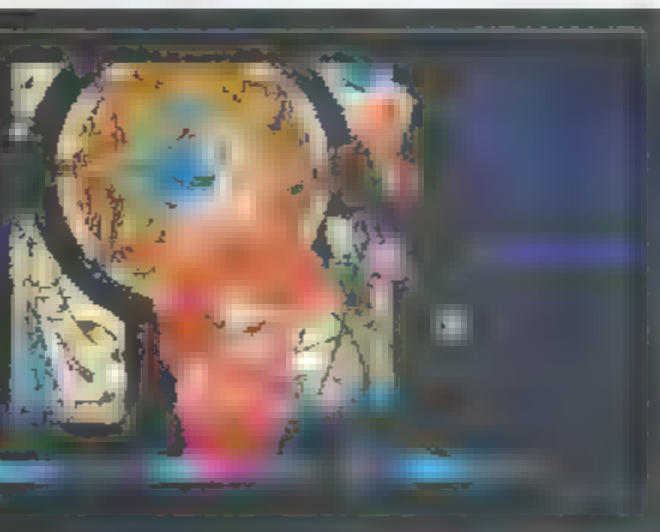
Die halbherzige Zusammenstellung der Puzzles enttäuscht um so mehr, je genauer man die Grafik- und Audioqualitäten dieser Neuentwicklung unter die Lupe nimmt. Wie schon in zig Previews und Vorankündigungen beschrieben, "gleitet" die Spielfigur in einer unglaublich flüssigen Bewegung durch das Geisterhaus. Dermaßen flüssige Grafiksequenzen, die von einem Videofilm nicht mehr weit entfernt sind, können selbst von einem 486er PC nicht in Echtzeit berechnet werden - schon gar nicht in der Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten in 256 Farben. Jedes einzelne Bild wurde deshalb von einem leistungsfähigen Rechner mit CAD-Software vorberechnet, und befindet sich als Bitmap auf den beiden CD-ROMs. Dank eines speziellen Komprimierverfahrens werden Bilder, die normalerweise an die 300 KByte Dateigröße hätten, auf ca. 30 KByte reduziert. Trotz der unglaublichen Größe von rund 700 Megabyte mußten bei der Bewegungsfreiheit des Spielers gehörige Abstriche gemacht werden. Die Spielfigur bewegt sich nicht, wie etwa in Ultima Underworld 2, völlig frei in einer vir-

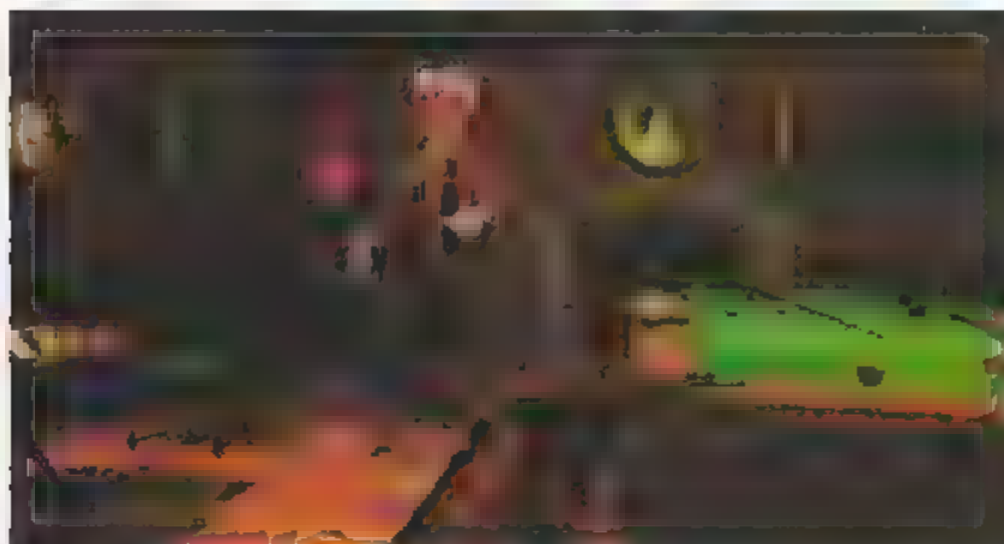
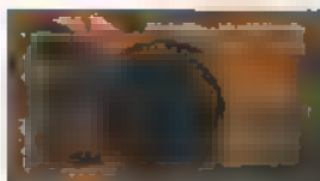
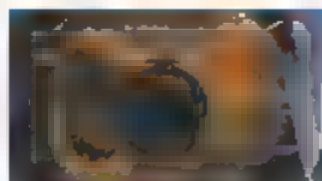
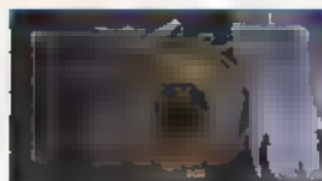
Wenn Sie hier acht Damen richtig anordnen, ist dieses Rätsel gelöst.

tuellen Umgebung, sondern ist strikt an immer die gleichen, vorberechneten Bahnen gebunden. Im praktischen Spielverlauf äußert sich das in einer besonders simplen Maussteuerung: Je nachdem, ob der Mauszeiger gerade über einen Ausgang oder einen Bildschirmbereich mit einem Rätsel oder einer Geistererscheinung geführt wird, verändert sich sein Aussehen. Bei einem Zugang zu einem anderen Teil des Raumes ist das beispielsweise eine (eindrucksvoll animierte) winkende Knochenhand.

Den Geruch eines Adventurers

Wird die gewünschte Bewegungsrichtung bzw. Aktion mit einem Mausklick bestätigt, dann lädt das Programm fleißig 3D-Bridgedaten von der CD und zwar solange, bis der neue Standpunkt erreicht wurde, und der Spieler sich wieder vor einem stehenden Bild befindet. In dieses stehende Bild werden dann die erwähnten, digitalisierten Geistererscheinungen bzw. Rätsel eingeblendet.





Staufs Billardraum ist gut eingerichtet. Pool, Darts, Schach - aber wo ist der Kicker?

Dies alles wäre verhältnis mäßig witzlos, wenn Sie jeden x-beliebigen Raum von Anfang an frei betreten könnten. Um es etwas spannender zu machen - wahrscheinlich auch, um das Spiel wenigstens nach einem Adventure machen zu lassen - kann zuerst nur ein Drittel aller Räume besucht werden. Den Zutritt zu den restlichen Zimmern müssen Sie sich erst durch kluges Vorgehen bei den Rätsein verdienen.

Hintbook bereits integriert

Sollten Sie bei der einen oder anderen Aufgabe Schwierigkeiten haben, bleibt Ihnen schließlich noch der Gang in Staufs Bibliothek. Neben einem mäßig schweren Buchstabenrätsei erwartet den Spieler dort auch ein magisches Buch, das zwei Ratschläge für die Lösung jeder Aufgabe bereithält. Bringen diese Hinweise Sie trotzdem nicht weiter, so können Sie einzelne Ratsel auch überspringen. Wenn Sie konzentriert an der Lösung des Spiels arbeiten, dürfen Sie etwa drei

Anforderungen an die Hardware

Damit "The 7th Guest" auch flüssig abläuft, sollte ein 486er Ihr System steuern. Der zuckende Bildaufbau auf einem 386/33 hat schon nach kurzer Zeit eine ähnliche Wirkung wie ein satter Faustschlag auf den Hinterkopf. Erfüllt Ihr PC dagegen die enormen Hardwareempfehlungen (486er, 16 Bit-SVGA-Karte mit einem MByte RAM sowie ein CD-ROM-Laufwerk mit 300 KByte Übertragungsrate), dann dürfen Sie 3D-Animationen erleben, von denen Sie bis heute nur träumen konnten.

Abende beschäftigt sein. In Anbetracht der dreisten Preisempfehlung von 199 Mark sollten Sie sich die Anschaf-

fung dieses technischen Wunderwerks also sehr gut überlegen.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECHS

- **EGA** Ad Lib
- **VGA** Soundmaster
- **SVGA** Roland
- **EMS** Tastatur
- **386er** Joystick
- **HD 5 MB** Maus

Handbuch

Deutsch

Spiel

Englisch

Kopierschutz

normal

PREIS lt. Hersteller

ca. DM 200,-

HERSTELLER

Virgin Games

Anteil von

Hersteller

RANKING

Adventure

Spieleranzahl

1

Motivation

Wachen

Ausstattung

Unvollständig

Preis/Leistung

schlecht

EHBA "Soft"

Schusterbeckstr. 24
94481 Grafenau
Tel. 08552/4877
Fax 08552/4888

Artikel	Art	Preis
Battle Isle 2	DV	55.90
BAT 2	DV	92.70
Bundesligem.Prof.2	DV	78.80
Burning Steel	DV	92.70
Comanche	DV	99.60
Comanche Data Disk 1	DV	58.20
Daughter of Serpents	DV	84.60
Dynabuster	DA	78.80
Dune 2	DV	70.80
Eishockey Manager	DV	89.90
Eye of the Beholder 2	DV	78.90
Hammer	DV	89.90
Humans	DA	65.10
KGB	DV	69.70
Kings Quest 6	DV	85.80
Legend of Kyrandia	DV	71.90
Lemmings 2	DA	90.40
Michael Jordan	DA	84.80
Populus 2	DA	84.60
Roma AD	DV	76.60
Shadow of the Comet	DV	96.10
Sherlock Holmes	DV	83.50
Spaceward HO	DV	92.70
Space Quest 5	DV	76.60
Streetfighter 2	DA	73.10
Strike Commander	DA	87.30
Strike Com. Speech Pa.	DA	44.40
The Great East	DV	68.70
The Incredible Ma.	DV	76.60
Ultima 7 Teil 2	DA	85.80
Ultima Underworld 2	DA	84.70
Val of Darkness	DV	92.70
Wizardry 7	DV	99.60
X-Wing	DA	99.60
Xenobots	DA	84.60
Zool	DA	75.40
Zyconik	DV	49.90

Microgame Spiele:

ATAC	DA	92.70
Dogfight	DA	87.30
F 15 Strike Eagle II	DA	97.30
Falcon 3.0	DA	97.30
Grand Prix	DA	87.30
Harrier Jump Jet	DA	87.30
Rak Nebula	DA	82.70
Special Forces	DA	92.70
Test Force 1942	DA	97.30
The Legacy	DV	97.30

CD-ROM:

7th Guest kein US.Jm.	DA	138.40
Gunship	DA	109.90
M 1 Tank Platoon	DA	97.30
Pelitzer CD Version	DV	97.30

Soundkarten:

Sound Galaxy Bx II	DV	149.00
Sound Galaxy HX II	DV	199.00
Sound Galaxy HX Pro	DV	279.00
Sound Galaxy 16 Bit	EV	499.00

Joysticks:

Advanced Gravis	72.00
Advanced Gr. Intense	76.00

Ladenpreise variieren. Ladenzeiten erfragen. Versandkosten: NE 9.50

Eco Quest 1

Search for Cetus

Am Umweltbewußtsein des zehnjährigen Adam könnten wir Erwachsenen uns ein Beispiel nehmen. In "Search for Cetus" kämpft der Dreikäsehoch tapfer gegen die Verschmutzung des Meeres.

Im kühlen Einerlei von Kriegs- und Wirtschaftssimulationen sind Projekte wie dieses reinster Balsam. In seiner "Eco Quest"-Reihe beschäftigt sich Sierra mit den drängenden ökologischen Mißständen unserer Zeit. Der Gedankengang, Kindern und Jugendlichen Umweltprobleme in einer ansprechenden "Verpackung" (VGA-Grafik und spannende Puzzles)



Die Idylle dieser Unterwasserwelt täuscht. Auch in Cetus Reich gibt es Umweltprobleme.

reißt Sierra die gute Idee von Eco Quest 1 trotzdem nicht einfach einschlafen, sondern

bringt jetzt, nach gut einem Jahr, eine aufpolierte Version auf den Markt.

Alle Sätze gesprochen

Die Eco Quest 1 CD Version wurde durch erweiterte Musik und komplett digitalisierte Sprachausgabe auf über 300 MByte aufgeblasen. Bis auf den Sound hat sich allerdings kaum etwas geändert. Noch wie vor wird die phantastische Story mit VGA-Grafiken in 256 Farben und der Sierra-üblichen Maussteuerung präsentiert. Adam, der Sohn eines gefragten Ökologen und Biologen, macht sich bei "Search for Cetus" auf die Suche nach dem König einer verborgenen Unterwasserstadt. Zusammen mit seinem Freund, einem sprechenden Delphin, hat er allerdings auch jede Menge anderer Probleme zu lösen. Es gilt zum Beispiel den Lebensraum der Meerestiere wieder vom Wohlstandsmüll der Menschen zu befreien. Der Packung wird übrigens eine Fibel (leider in Englisch) beigelegt, die sich ebenfalls an das Umweltbewußtsein von Kindern richtet. "55 Wege, auf unterhaltsame Weise etwas für die Umwelt zu tun" kann interessierten Jugendlichen ebensoviel Spaß bereiten, wie das Spiel selbst.

Thomas Borovskis ■

zu verkaufen, war wohl einer der besten Einfälle der amerikanischen Adventure-Profis. Zur Zeit begibt sich Adam, der kleine Held der Öko-Serie, sogar schon in sein zweites

großes Abenteuer. Eco Quest 2 - "The Lost Secret of the Rainforest" hat die Zerstörung des tropischen Regenwaldes zum Thema. Wie bei vielen anderen seiner Adventures,

CD-Spezifisches

Die CD-ROM-Version von Eco Quest 1 wurde ausschließlich um Musik und Sprachausgabe erweitert. Zusätzliche Animationssequenzen oder die Umsetzung in Super VGA-Grafik wären natürlich ebenfalls wünschenswert gewesen, aber dieser Aufwand war dem Hersteller anscheinend zu groß. So ist diese CD eben nur für Leute interessant, die die Diskettenversion noch nicht kennen. Wie Sie an den Screenshots erkennen können, handelt es sich um ein "echtes" MPC-Spiel (Multimedia Personal Computer): Unter MS-Windows läuft ECO Quest wie eine Windows-Anwendung im eigenen Fenster.

SPECS & TECHS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD/2HD	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

MUSTER von
Bamico

RANKING

Adventure



Spieleranzahl	1
Motivation	Tagu
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra

Der Fluch des Pharaoh

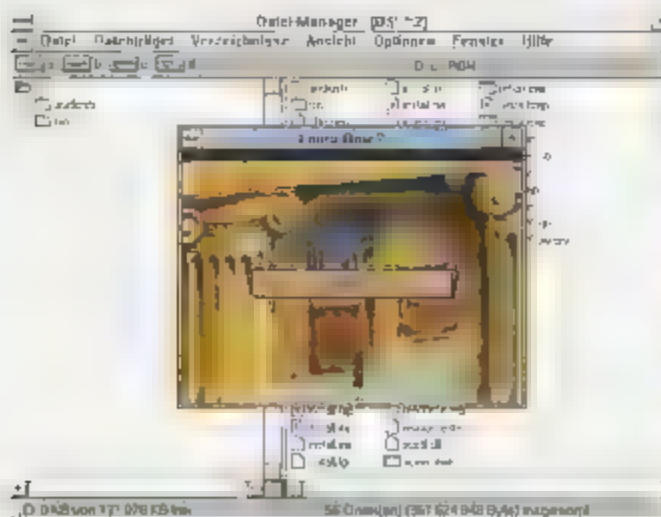
Das Leben als Reporterin ist hart und brotlos. Wenn man sich in diesem Beruf auch noch als junge Frau gegen eine Unmenge von Machos und einen altägyptischen Fluch durchsetzen muß, gibt das den richtigen Stoff für ein Sierra-Spiel.



New York im Jahre 1926. Unter mysteriösen Umständen verschwindet ein wertvoller ägyptischer Dolch aus dem Leyendecker-Museum. Die Reporterin, die von der New York Times auf den Fall angesetzt wird, ist uns bereits aus Sierra's "The Colonel's Bequest" bekannt: Laura Bow ist das Zuggpferd einer Krimi-Reihe, mit der Sierra etwas von seiner üblichen Fantasy-/Science

Fiction-Linie abweichen will. Sehr phantasievoll ist Laura Bow 2 aber dennoch. Mystische Ereignisse, wie der Fluch des Pharaos Amon Ra, finden in der Story ebenso ihren Platz, wie reale Dinge. Bei einer weiblichen Heldin, die ein Abenteuer in einer rauen Männerwelt durchstehen muß, sind natürlich auch jede Menge Gefühle mit im Spiel.

Thomas Borovskis



Eine sinnvolle Option der Sierra CDs: Laura Bow im Windows-Fenster

CD-Spezifisches

Das Krimi-Abenteuer ist als Diskettenversion schon seit dem vergangenen Herbst erhältlich (Review in PC Games 10/92). Wie bei Sierra so üblich, hat sich am Gameplay im Vergleich zur ursprünglichen Version überhaupt nichts geändert. Erweitert wurde die CD-ROM lediglich um über 100 MByte gesprochene Sätze. Sowohl alle Dialoge, als auch alle Gegenstands- und Ortsbeschreibungen wurden von Schauspielern nachgesprochen und auf der Silberscheibe aufgezeichnet. Ein anderes interessantes Feature ist bei Sierra ebenfalls zur Gewohnheit geworden: Alle CD-ROM-Konvertierungen enthalten eine speziell für Microsoft Windows geschriebene Programmversion, die als "echte" Windows-Anwendung im eigenen Fenster ablaufen kann. Trotz identischer Puzzles und nicht verbesserter Grafik werden also doch einige Zusätze geboten.



SPECS & TECHS	
OS	Ad Lib
VGA	Soundblaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
160 4MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 130,-	
HERSTELLER	
Sierra	
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Adventure	
67	
Spieleranzahl	
1	
Motivation	
Yage	
Ausstattung	
normal	
Preis/Leistung	
mäßig	

Putt-Putt's Fun Pack

Learning

Putt-Putt's Fun Pack ist eine weitere Sammlung von mehreren einfachen Spielen für Vorschulkinder - natürlich wie immer in Englisch, der Sprache die alle vierjährigen dieser Welt beherrschen.

Putt-Putt ist ein Autokind das schon in "Putt-Putt Joins The Parade" einem Adventure das ausschließlich mit Grafik und digitalisierter Sprache auskam die Hauptrolle innehatte und sich dabei bereits in die Herzen der gesamten Redaktion spielte. Denn der (oder die) Kleine ist einfach zu süß

Ein Autokind als Spielpartner

In "Putt-Putt's Fun Pack" übernimmt das goldige Autokind die Rolle des Gegners oder Moderators in sechs einfachen Spielen, wobei meist eine von vier Schwierigkeitsstufen gewählt werden kann. Dadurch sollte die Anpassung an ein Alter zwischen drei und acht Jah-

ren (diese Spanne wird vom Hersteller Humongous Entertainment empfohlen, ganz gut geeignet). Sehr schön ist hierbei auch das Problem gelöst daß Vorschulkinder in der Regel nicht lesen können, denn die meisten Auswahlmöglich-

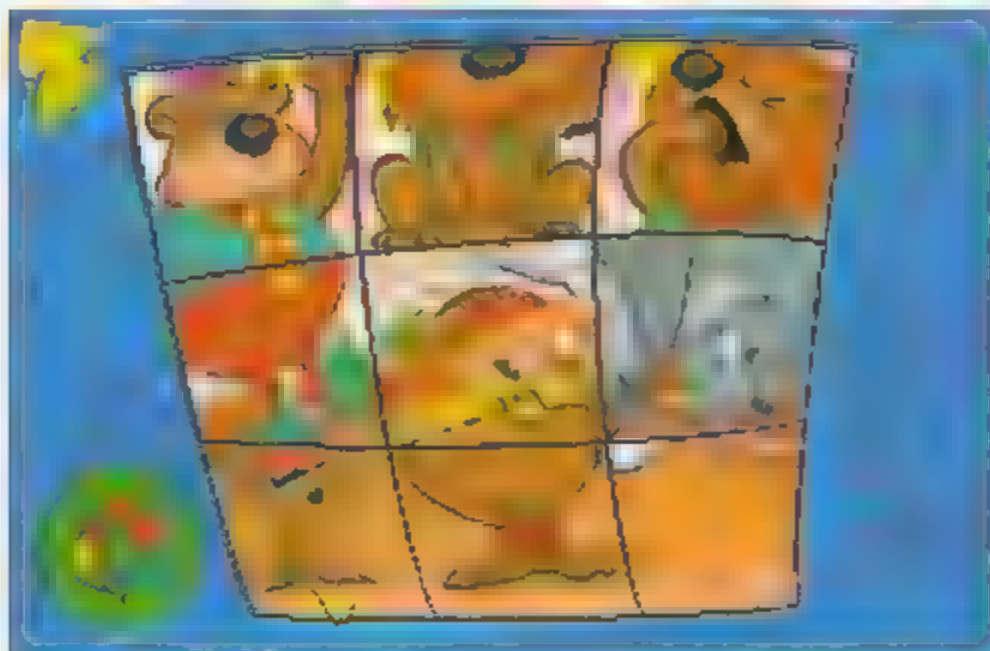
keiten sind durch einfache Symbole dargestellt die mit der Maus angeklickt werden. Die Kommentare von Putt-Putt erfolgen in digitalisierter Sprache die erwartungsgemäß auf einer Soundkarte dem gewählten Standard entspricht

aber auch auf dem PC-Speaker noch erträglich und verständlich ist. Leider ist all das wie oben schon erwähnt in Englisch.

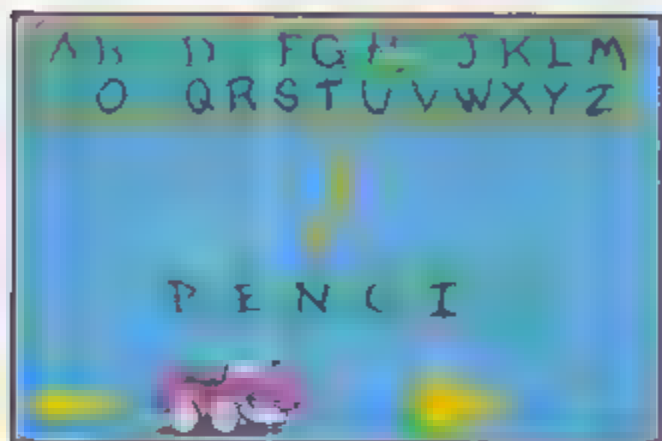
Schlichter Zeitvertreib

Nun aber zu den Spielen selbst. Zu Memory muß nicht viel gesagt werden, es handelt sich hier einfach um das Umdrehen von je zwei verdeckten Karten, wobei identische Paare gesucht werden müssen. Motivation und Anspruch sind dabei nicht allzu hoch, nur wenn man gar zu schlecht ist, wird das von Putt-Putt abfällig kommentiert. Ähnlich verhält es sich mit den sechs Bildern, die als Puzzles angeboten werden, denn das Aneinanderfügen rechteckiger Bildausschnitte ist nicht gerade anspruchsvoll und dürfte auch Kindern nicht lange gefallen. Ein Spiel ganz eigener Art ist Pinball. Wer hierbei an einen Flipper denkt, liegt zwar nicht ganz falsch, aber es handelt sich dennoch um etwas anderes. Eine in ein abschüssiges Spielfeld geschossene Kugel wird durch Hindernisse auf ihrem Weg nach unten gestört, wobei diese Hindernisse frei gesetzt werden können, mir ist allerdings kein Spielziel außer dem des Herumexperimentierens klar geworden.

Ein Puzzle, das selbst den jüngsten Computefreak nicht überfordert wird.



English?




Liebevolles Damespiel

Tic-Tac-Toe dürfte jeder kennen. In neun Felder werden abwechselnd Kreuze und Kreise gesetzt, und wer zuerst drei in einer Reihe hat gewinnt. Putt-Putt taucht hier zum ersten Mal als Gegner auf und ist gleichermaßen liebenswert anzusehen als auch ernstzunehmend. Meist landet man natürlich beim obligatorischen Judentischen Cheese King ist das einzige Spiel, bei dem Buchstaben vorkommen, und man lernt sie auch gleich ganz gut kennen, denn anhand eines vorgegebenen Bildes muß das entsprechende Wort buchstabiert werden. Für jeden Fehlversuch holt sich eine Maus ein Stückchen eines Käsekuchens, bis dieser verschwunden ist. Das Ganze ist natürlich auf Englisch und taugt somit bestimmt ganz gut zum Vokabeln lernen. Der Hi dieser Spielesammlung ist allerdings das Domespiel (Checkers auf gut Englisch), das sehr liebevoll gemacht ist. Nachdem die Spielsteine auf das Feld herabgefallen sind öffnet jeder seine Augen und ein nachdenklicher Putt-Putt wartet auf der anderen Seite des Spielfeldes auf den ersten Zug. Dazu erheben sich die Steine auf ihre Füße und

wackeln zum Zierfeld. Falls sie geschlagen werden, verabschieden sie sich mit einem preppigen "Bye-Bye", und wenn sie als Dame auf der hintersten Reihe ankommen, werden sie von einer guten Fee mit einer Krone versehen. Sehr schön, zumal Putt-Putt mit seinem demonstrativen Gegrübel gar kein schlechter Gegner ist (natürlich je nach Schwerekeitsstufe). Zum Rest der Spiele kann man allerdings nur "Na-ja" sagen.

Thomas Brenner ■



Softsale Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax 05021/910403 u. 404
 05021/910416 und 910417

[illegible][illegible][illegible][illegible]

Pinball Dreams** 59,90 DM		The Legacy* 89,90 DM	
CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
Age	21+ 7 DM	21+ 7 DM	21+ 7 DM
Platform	PC, PS2, X-Box	PC, PS2, X-Box	PC, PS2, X-Box
Genre	Action, Strategy	Action, Strategy	Action, Strategy
Developer	Pinball Dreams	Pinball Dreams	Pinball Dreams
Distributor	Pinball Dreams	Pinball Dreams	Pinball Dreams
Release Date	2004	2004	2004
Price	59,90 DM	89,90 DM	89,90 DM

CD-ROM Lahtwerk & The 7th Guest* (1,2 GigaByte auf 2 CD's)
549,90 DM

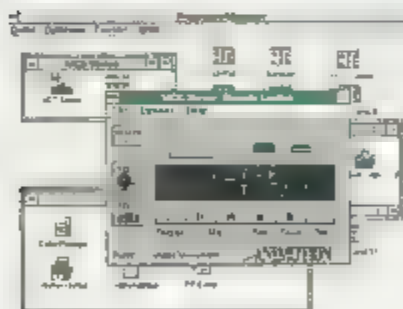
BESTELLEN SIE JETZT AUCH PER BTX
BTX-NR 200115021910416 oder 1 All#

* DT VERF. N. = DT. ANLEITUNG/HANDBUCH *** NOCH NICHT BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladelieferungszeiten
erfüllen Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Geb. hr Ab
250,- DM Versandkostenfrei Ausland in Vorkasse 18,- DM Es gelten unsere AGB

Kennen Sie die Situation? Endlich hat man sich die Edel-Soundkarte gegönnt, mit der man schon solange geliebäugelt hat. Doch nach den Installationsarbeiten kann man mit dem guten Stück noch nicht allzuweit anfangen. Abgesehen von der Spieleunterstützung und einigen mageren Utilities, die Ihr Windows für Sie bereithält, ist noch nicht viel geboten. Diese Tatsache ändert sich radikal, nachdem Sie das hier vorgestellte Stereo-Programmpaket auf Ihre Festplatte gebracht haben.

We do cool

Keine Angst vor großen Anpassungsarbeiten. Die Multimedia-Spezialisten von Animation, die Ihre Coolness sogar im Logo verewigt haben, bieten Ihnen ein ausgereiftes Setup-Programm. Die Liste der unterstützten Soundboards reicht von den Standardsetzen wie AdLib Gold oder SoundBlaster Pro bis hin zu High-End Produkten wie der Turtle Beach MultiSound oder Wearnes Beethoven-Serie

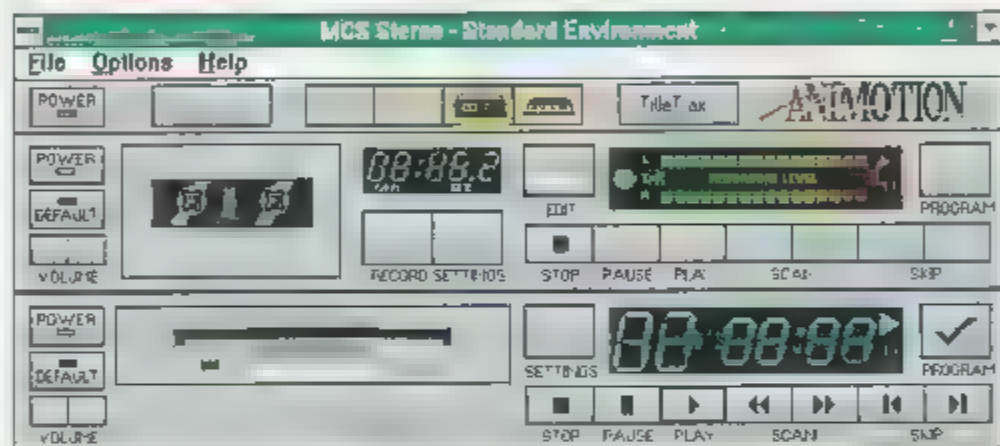


Nachdem Sie Ihre Konfigurationswünsche mit zwei Mausklicks erledigt haben, installiert sich das Programm problemlos in Ihre Windows-Oberfläche. Sollte es trotzdem zu unerwarteten Problemen bei der Klangausgabe kommen, bieten die Hersteller eine umfangreiche "Trouble-Shooting"-Hilfe an, die auch die letzten Bugs beseitigen sollte. Haben Sie das Programm dann endlich gestartet, befinden Sie sich direkt vor Ihrem privaten "Windows-Sound-Rack". Als Komponenten stehen Muschpulv, CD & MIDI-Player

Stereo

Windows-Session

Multimedia - Ein Begriff der heutzutage in aller Munde ist. Mit Stereo bekommen Sie endlich alle HiFi-Komponenten, die Sie als audiophiler Windows-Benutzer zu Ihrer Studio-Session brauchen.



und DAT-Recorder zur Verfügung. Der CD-Player macht es möglich, Ihre Lieblingsscheibe als Hintergrundmusik zu Ihrer Windows-Sitzung laufen zu lassen. Mit dem MIDI-Player spielen Sie Ihre MIDI-Files in der gewünschten Reihenfolge ab.

Doch der DAT-Recorder bietet Ihnen die größte Handlungsfreiheit. Zunächst dafür gedacht, Ihre WAV-Samples abzuspielen, birgt diese Komponente noch eine Reihe von Editier-Möglichkeiten. Features wie Fade, Echo, Reverse, Flange etc. wurden in den Edit-Modus mit eingebunden. So können Sie also Ihre Sampler-Hüllkurven bis auf die 1/1000-Sekunde professionell arrangieren, und anschließend als WAV-File den Systemklängen des Windows-Pakets hinzufügen.

Nicht nur der Pixel-HiFi-Turm bietet hervorragenden Komfort, auch die mitgelieferten Utilities machen den Umgang mit digitalisierten Klängen leicht.

Die Sache mit der Archivierung

Als weiteres Highlight agiert die TileTrax-Datenbank, die es dem Musikfreund erlaubt, seine komplette Klangsammlung tabellarisch zu sortieren. Nach Tonträgern geordnet, und durch seine dBase-Kompatibilität ist es ein Kinderspiel die Übersicht über die Titel und Interpreten zu behalten. Ein weiterer Pluspunkt, den dieses Programm für sich verbuchen kann. Der Untertitel "Complete Sound Software For Your PC" scheint also nicht übertrieben. Denn Stereo bietet tatsächlich eine Vielzahl von nützlichen Utilities rund um die Klangfähigkeiten Ihres Systems. Optisch ansprechend in Szene gesetzt, läßt dieses Paket somit keine Wünsche mehr offen.

Thomas Brenner ■

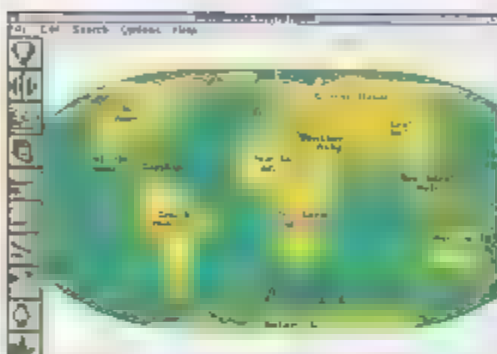
SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
MOG Ma	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Animation
MUSTER von Hersteller	
Spieleranzahl	2
Motivation	objektiv
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	gut

World Atlas

Globetrotter

Wer kennt sie nicht, die nervenaufreibende Suche nach einem bestimmten Ort auf dieser Welt. Doch mit viel Blättern ist jetzt Schluß, denn mit dem World Atlas erledigen Sie dererlei Kleinigkeiten in Sekundenschnelle.



So ist die Enttäuschung doch relativ groß, wenn man in Deutschland Informationen über München, Hamburg, Berlin und Frankfurt abrufen kann,

Gegen die Idee eine Vielzahl von Informationen auf dem Massenspeicher CD-ROM unterzubringen gibt es eigentlich nichts einzuwenden. Kann man als Benutzer doch auf eine wahre Flut von Details zurückgreifen. Der World Atlas von Software Toolworks ist ein erster Versuch, als Wissensspeicher die Welt in einem völlig neuen Licht darzustellen. Mit Hilfe neuester Multimedia Technik, bieten die Schöpfer ein umfassendes Nachschlagewerk. Als Features bietet das Paket: 240 detaillierte Landkarten, 4.400 Seiten Statistiken und allerlei Wissenswerte über die Metropolen dieser Welt. Benutzer einer SoundBlaster oder einer AdLib Gold-Karte hören die jeweilige Nationalhymne des ausgewählten Landes. Dazu liefert Ihnen eine liebliche Frauenstimme, allerdings in Englisch, die korrekte Aussprache der verschiedenen Länder und Städtenamen. Doch trotz des vielseitigen Angebots kann dieses Programm nur wenig begeistern. Denn die Fähigkeiten der CD werden nur zu einem Bruchteil genutzt.

alle anderen Städte aber nur als simple Markierungen auf der Karte erscheinen. Auf die Stadtpläne großer Metropolen wurde gänzlich verzichtet. So hat das Programm, obwohl es auf CD-ROM ausgeliefert wird, ähnlichen Vertretern wie zum Beispiel PC Globe nicht allzu viel voraus.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECHS

EGA	Ad Lib
VGA	Soundmaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD BMM	Maus

Handbuch
Englisch

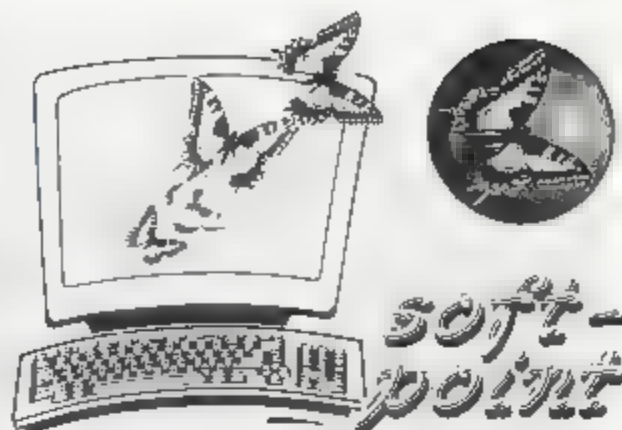
Spiel
Englisch

Kopierschutz
keiner

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
The Software Toolworks

MUSTER von
Hersteller



Testen und Kaufen Sie
zu Toppreisen
die neuesten Computerspiele
für alle gängigen Systeme!

Super Sonderangebot

512 kB A 500 intern mit Uhr	45,-
1,8 MB A 500 intern mit Uhr	199,-

Angebote

2x Symphony Karte Audio Compatible plus Lautsprecher	85
Audio Blaster Pro 4.0 mit OPL3 Chip deutsche Version mit Sound File Software v. 4.0/6.0 und Audio Blaster pro Sound CD in Deutscher Version von Soft Point Audio	45,-
Audio Blaster 2.5 inkl. CD-ROM mit Software	98
Audio Blaster 2.5	15
1) Wert Lautsprecherboxen zur Ihre Soundkarte	75

AMIGA-Reparaturen
schnell und preisgünstig

(Anfrage bei Ihrem Soft-Point Partner)

Sie finden uns in folgenden Städten:

3000 Hannover (Altstadt) Königsplatz 1 Tel. 0511/7321714	3200 Hildesheim Kardinal Bertram Str. 37 Tel. 05121/35686
3300 Braunschweig Hagenwerk 15 Tel. 0531/27306	4600 Dortmund I Königsplatz 13 Tel. 0231/55947
4700 Hamm I W. H. 10 40 Tel. 0238/77713 Fax 0238/77691	7070 Schwabach Grund Hintere Schmiedgasse 25 Tel. 0917/888
7100 Heilbronn Königsplatz 8 Tel. 0714/96600 Fax 0714/96601	0 2000 Neubrandenburg W. H. 10 40 Tel. 03044/517
0-9700 Auerbach Brenschützstr. 14 Tel. 03644/2745	0 7500 Coblenz Michael Beysstr. 5 Tel. 0261/557777 Fax 0261/557747
0-6060 Zella-Mehlis Linnemannsstr. 4 Tel. 03687/7786	

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen,
fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an.
Telefon-Hotline:
Tel. 05131 130462 • Autotel. 01 71-600-4491 • Fax 05121 130461



Links 386 Pro

Golfen ohne Ende

Teil 1

Wenn es heute um die Referenz bei Golfsimulationen geht, kommt man an Links 386 Pro von Access nicht vorbei. Diese Spiel bietet jedem Fan dieses edlen Sportes alles was sein Herz begehrt. Um wirklich alle Register zu ziehen, wollen wir Ihnen in den nächsten Ausgaben einen Einblick geben, was alles in dieser Simulation steckt. Neben der Vorstellung der verschiedenen Kurse, geben wir auch nützliche Hinweise bei der Installation oder spüren für Sie noch unbekannte Funktionen auf.

■ Wilfred Lundo

Das amerikanische Softwarehaus Access brachte unter dem Namen Leader Board seine erste Golfsimulation heraus. Somit ist das für den C64 geschriebene Programm auch der Jrvoter der High-End-Simulation Links 386 Pro. Das Spiel wurde so bekannt, daß auch für andere Computer erfolgreiche Umsetzungen folgten. Dann kamen verbesserte Nachfolger auf den Markt 'Executive Leader Board' und 'World Class Leader Board'. Letzteres gab es dann auch erstmalig für den Personal Computer. Nach einer längeren kreativen Pause erblickte 1990 dann die Golfsensation Links das Licht der Golfwelt. Schnell wurde das Spiel zu dem Referenzspiel überhaupt. Es setzte neue Maßstäbe für eine realistische Spielsimulation. 1992 setzte Access seiner langen Golfgeschichte mit Links 386 Pro die absolute Krone auf. Zeitgemäße Aufmachung, umfangreiche Spielmöglichkeiten, aber auch enorme Hardware-Anforderungen stellen die Spitze des Machbaren in diesem Genre dar. Neue Kurse, die auch die hohe Grafikauflösung unterstützen und eine Version für Windows und die letzten Sprößlinge von Access. Bleibt abzuwarten, was sich auf dem Grun demnächst tut.

Der Golfplatz im Rechner

Um so hochwertige Ergebnisse zu liefern und einen Golfplatz so realistisch wiederzugeben, sind meist mehrere Personen einige Monate beschäftigt. Es werden hunderte von Videoaufnahmen gemacht, die dann digitalisiert und anschließend bearbeitet werden. Die neueren Kurse bestehen aus fast 200 Einzelaufnahmen, die Sie dann auf Ihrem Rechner begutachten können. Anschließend werden die Wetterdaten, die Vegetation und für den Kurs typische Geräusche aufgenommen. Alle Daten werden dann in einem speziellen Entwicklungstool zusammengeführt und ergeben den neuen Golfkurs.

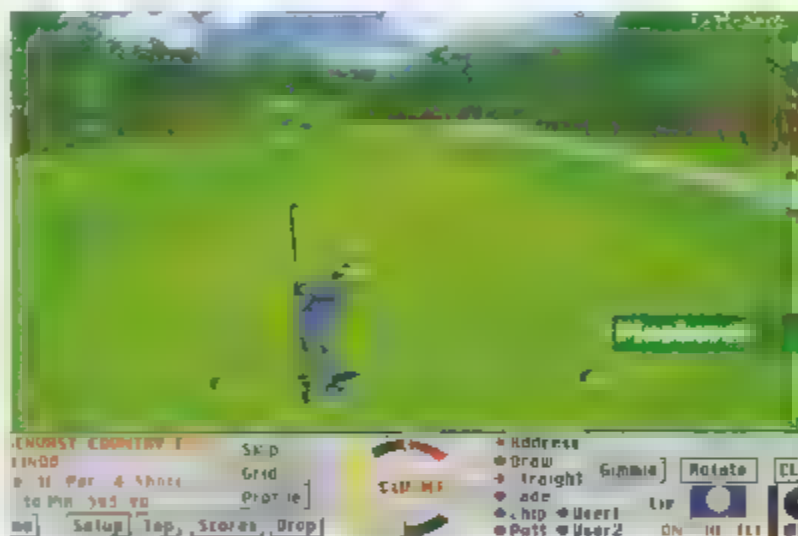
Und wo golfen Sie?

Ob es nun eine gute Verkaufsstrategie von Access ist oder nicht auf jeden Fall macht das Angebot der verschiedenen Golfkurse Links 386 Pro auch über einen längeren Zeitraum noch interessant. In schöner Regelmäßigkeit kommen neue Golfkurse auf den Markt. Leider liegt im eigentlichen Programmpaket nur ein Kurs bei. Also wer sich für diese Simulation interessiert, kommt um einen Kauf weiterer Golfkurse nicht herum. Lobenswert ist in diesem Zusammenhang, daß durch ein kleines Zusatzprogramm auch ältere Golfkurse von Links für den High-End-Golfer konvertiert werden können. Sie haben zwar nicht das grafische Format wie die Original-Kurse von Links 386 Pro, aber eine Abwechslung und sie auf jeden Fall. Mittlerweile gibt es schon zehn unterschiedliche Kurse, die wir im einzelnen vorstellen wollen.



Harbour Town

Dieser Kurs wurde unter der Mithilfe des bekannten Golfspielers Jack Nicklaus angelegt. 1969 war die offizielle Eröffnung. Die Anlage liegt im Süden von Kalifornien und ist durch ihren prachtvollen Baumbestand sehr bekannt geworden. Spielensich bietet der Kurs durch unterschiedliche Bunker viele Bäume und kleine Grüns 18 anspruchsvolle Löcher. Hinweis: Wichtig bei Harbour Town ist ein guter Abschlag. Verzieht man den ersten Schlag, so bedarf es einiger Anstrengungen zwischen den Bunkern wieder auf den Fairway zu kommen. Hingegen sind die Grüns extrem eben und garantieren auch dem Links-Anfänger gute Ergebnisse.



Barton Creek

Dieser, von einer gebirgigen Landschaft geprägte Kurs, liegt im Herzen von Texas. Der Name stammt von dem Fluß Barton Creek, der sich mit Wasserfällen durch das Golfareal windet. Große Höhenunterschiede, speziell bei den Grüns, machen den Kurs verhältnismäßig anspruchsvoll. Hinweis: Die einzelnen Löcher sind leicht einzusehen und machen den Abschlag leicht platzierbar. Etwas Übung bedarf das Einlochen durch die unebenen Grüns.

Bay Hill

Dieser Golf Club liegt in Orlando, Florida. Wer nach einer Partie Golf noch Lust hat, kann sich anschließend im Disney World erholen. Der Kurs bietet nur wenig Interessantes und kann auch



landschaftlich nur wenig Aufregendes verbuchen. Nur der absolute Fan komplettiert damit seine Sammlung. Hinweis: Loch 6 wurde um einen See gebaut. Wer das Risiko liebt, kann es mit einem langen Schlag direkt bis zum gegenüberliegenden Ufer versuchen. Sonst bietet der Kurs nur wenig Schwierigkeiten.

Bountiful Municipal

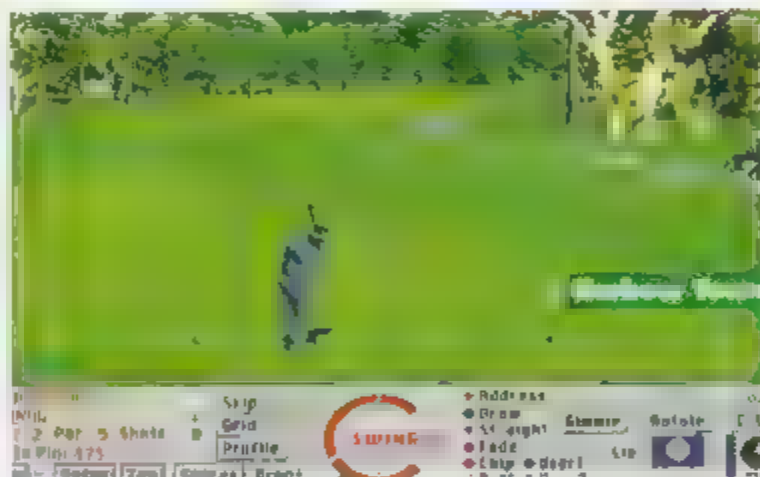
In den Bergen von Utah liegt diese Golfanlage. Extreme Höhenunterschiede und sehr wellige Fairways machen das Spielen in Bountiful Municipal zu einer schwierigen Sache. Neben Mauna Kea gehört dieser Kurs zu den schwersten Kursen in der Links-Reihe. Hinweis: Schauen Sie sich intensiv den Plan dieses Golfkurses an, da Sie viele Löcher blind anspielen müssen. Sie sind beim Abschlag nicht einsehbar.

Dorado Beach

Hyatt Dorado Beach liegt in Puerto Rico und ist durch seine uppige Palmenlandschaft ein wirklich gelungener Kurs. Wasserhindernisse und sehr viele schwierige Stellen machen den Kurs zu einem der interessantesten Kurse für Links 386 Pro. Hinweis: Nur der geübte Golfer wird mit einer guten Rundenzahl Dorado Beach bestehen. Wichtig ist die genaue Kenntnis der notwendigen Weiten einzelner Schläge, da Sie sonst schnell im feuchten Element enden.

Firestone

Dieser Golfkurs gehört zu den ältesten Golfanlagen in den USA. Er wurde 1928 gebaut und liegt im Staat Ohio.



Pinehurst

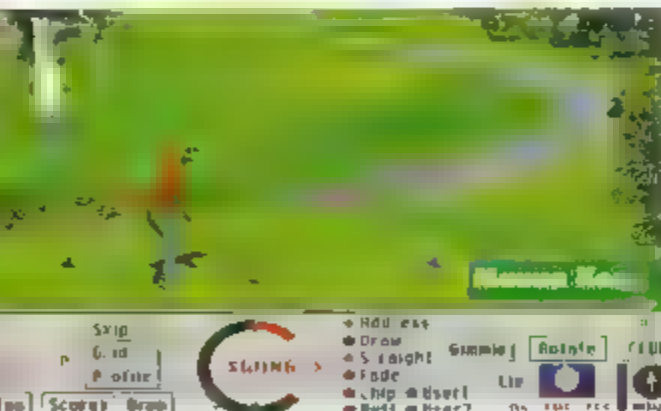
Wie auch Harbour Town liegt Pinehurst im Süden von Kalifornien. Zu dieser riesigen Anlage gehören mehrere Kurse. Pinehurst liegt eingebettet in einem riesigen Waldgebiet im Süden des US-Bundesstaates. Große Bunker und schwierige Grüns machen Pinehurst zu einer echten Herausforderung. Hinweis: Durch die sehr hohen Bäume ist der Kurs an vielen Stellen nicht einsehbar. Versuchen Sie sich anhand der Karte, vor dem Abschlag zu orientieren. Bleiben Sie möglichst in der Mitte des Fairways, da sonst das Streifen der Baumkronen kaum vermeidbar ist.

Torrey Pines

Torrey Pines liegt im sonnigen Kalifornien und wird auf der einen Seite vom pazifischen Ozean und auf der anderen Seite von einem Gebirge eingegrenzt. Er gehört wohl zu den schönsten Golfkursen, die es in den USA gibt. Hinweis: Sehr starke Höhenunterschiede und schwierige Grüns machen Torrey Pines zu einem anspruchsvollen Kurs. Er ist nur für den versierten Golfer geeignet.

Troon North

Dieser Kurs liegt im US-Bundesstaat Arizona. Er gehört zu den neueren Kursen in den USA und ist erst 1990 eröffnet worden. Ein breit angelegter Fairway wird von einer schroffen und kargen Wustenlandschaft umsaumt. Kakteen und Busche bestimmen das landschaftliche Bild, das Troon North zu den weniger attraktiven Kursen macht. Hinweis: Ein recht einfach zu spielender Kurs. Interessant sind zum Teil recht große Höhenunterschiede innerhalb eines Fair-



Der Kurs wird in der Fachwelt wegen seines Baumbestandes, der direkt am Fairway liegt, gefürchtet. Hinweis: Ein präziser Abschlag und genau platzierte Schläge bewahren Sie vor dem Spielen aus dem Unterholz. Ein nicht ganz einfach zu spielender Golfkurs.

So viel Platz brauchen Sie auf Ihrer Platte

HARBOUR_CRH	= 2,117 MByte *
BARTON_C.CRH	= 2,158 MByte *
BARTON_C.CRH	= 1,302 MByte
BAY HIL.CRH	= 962 Byte
BOUNTIFUL.CRH	= 645 Byte
DORADO_B.CRH	= 825 Byte
FIRESTON.CRH	= 623 Byte
PINEHURST.CRH	= 959 Byte
TORREY_P.CRH	= 781 Byte
TROON_NO.CRH	= 1,479 MByte
MAUNA_KE.CRH	= 2,476 MByte *

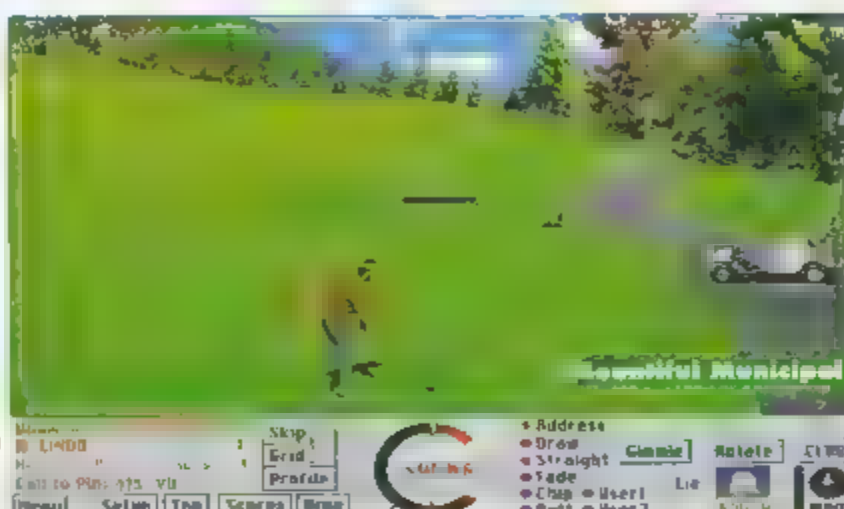
Hohe Auflösung

ways. Einige Grüns sind etwas schwieriger zu bewältigen. Dennoch ist dieser Kurs vom geübten Golfer problemlos zu spielen.

Mauna Kea

Mauna Kea ist der erste Golfkurs, der den Super VGA-Modus mit 256 Farben voll unterstützt. Der auf Hawaii gelegene Kurs besticht durch seine landschaftlich eindrucksvolle Vielfalt. Aber auch spielerisch gehört Mauna Kea zu den schwierigsten Kursen, die Access bisher veröffentlicht hat.

Hinweise: In Mauna Kea treffen Sie auf die größten Höhenunterschiede und beim Einlochen wird nur der Profigolfer unter Par bleiben. Der Kurs eignet sich in erster Linie für erfahrene Links-Anwender.



Die richtige Systemkonfiguration

Wer Links 386 Pro in seiner ganz Procht genießen will, muß schon über leistungsfähige Hardware verfügen. Ein 386SX mit 16 MHz Takt stellt dabei eindeutig das Minimum an Ausstattung dar. Auch für Platz auf der Festplatte muß gesorgt werden. Fünf MByte für das Programm und rund acht MByte Auslagerungsdateien sind unbedingt erforderlich. Verfügen Sie über unterschiedliche Golfkurse, so kommen je nach Kurs zwischen ein und 2,5 MByte noch hinzu. Eine VGA-Grafikkarte gehört ebenso zur Standardausstattung wie eine Maus. Wer nicht auf das realistische Abschlagsgeräusch, auf digitalisierte Sprache und auf das fröhliche Gezitscher der Vögel verzichten möchte, wird um die Anschaffung einer Soundkarte nicht herumkommen. Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist der Umfang des Arbeitsspeichers. Dabei gibt es bei Links 386 Pro eine ganz einfache Regel: Je größer Ihr Arbeitsspeicher ist, desto schneller gestaltet sich der Landschaftsaufbau. Verfügen Sie über weniger als zwei MByte und ist Ihre Hardware nicht auf dem neuesten Stand, so sollten Sie sich auf Aufbauzeiten der Grafik einstellen, die im Minutenbereich liegen. Erst bei acht MByte Arbeitsspeicher und einem 486er PC kann von einem flüssigen Bidschirmaufbau gesprochen werden.

Im zweiten Teil von "Golfen ohne Ende" absolvieren wir eine kleine Golfschule und zeigen Ihnen, mit welchem Schläger Sie die richtige Weite erzielen. Wir stellen das Computer Sports Network vor und führen Sie in den Wettbewerbsmodus von Links 386 Pro ein. Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Vergnügen auf dem Golfplatz Ihrer Wahl.

Das kleine Golf-ABC

- Abschlag:** Beginn jeder einzelnen Spielbahn
- Albatros:** Drei Schläge unter dem Lochstandard
- As:** Mit dem Abschlag direkt einlochen
- Birdie:** Ein Schlag weniger als der Lochstandard auf einem Platz
- Bogey:** Ein Schlag mehr als der Lochstandard auf einem Platz
- Bunker:** Ein mit Sand aufgefülltes Grubenhindernis
- Caddie:** Der Helfer, der dem Spieler die Schlägentasche trägt
- Chip:** Ein kurzer, niedriger Schlag auf das Grün
- Driving Range:** Übungswiese, auf der sich die Profis warmmachen und der Anfänger die Grundschnitte lernt
- Eagle:** Zwei Schläger weniger als der Lochstandard
- Eisen:** Schläger mit Stahlschlagfläche, bezeichnet von eins (flache, weite Flugbahn) bis neun (hohe, kurze Flugbahn)
- Flight:** Gruppe von Spielern, die gemeinsam auf die Runde gehen
- Fore:** international üblicher Warnruf, mit dem Spieler vor einem mißratenen Schlag gewarnt werden
- Gimmie:** Das Schenken des Schloßes beim Einlochen. Ist jedoch bei normalen Turnieren nicht erlaubt.
- Grün:** Kurzgeschnittene Rasenfläche rund um das Loch
- Handicap:** Zahl der Schläge, die ein Amateur von seinem tatsächlichen Ergebnis abzieht, damit es seiner aktuellen Spielleistung entspricht. So wird zwischen unterschiedlich guten Spielern Chancengleichheit geschaffen
- Holz:** Der Schläger für die weiten Abschnitte, die früher auch noch aus Holz bestanden
- Loch:** Das Ziel eines jeden Spielers. 10,8 cm im Durchmesser
- Par:** Schlagzahl, die an den verschiedenen Löchern als Standard gilt. Die Summe aller Löcher ergibt den Platzstandard
- Pitch:** Annäherungsschlag zum Grün mit einer hohen Flugbahn
- Putt:** Schlag auf dem Grün in Richtung Loch
- Rough:** Hohes ungeschnittenes Gras entlang dem Fairway



Simulation für

Fortgeschrittene

Teil 4



Im heutigen Teil gehen wir wieder in die Luft. Dieses Mal sitzen Sie im Cockpit eines Hubschraubers. Technisch und fliegerisch sehr anspruchsvoll und immer für spannende Augenblicke gut. Wir präsentieren Ihnen einige Besonderheiten eines Helikopters und schauen uns taktische Varianten beim Fliegen dieses faszinierenden Fluggerätes an.

■ Von Wilfred Lindo

Der Hubschrauber ist wohl eines der kompliziertesten Fluggeräte, die es gibt. Im Vergleich zum Jet sind die Eigenschaften eher unterdurchschnittlich. Er kann nicht so schnell und hoch fliegen, sieht bei weitem nicht so imposant aus und ist in der Realität extrem schwer zu steuern. Trotzdem geht von diesem Fluggerät eine Faszination aus

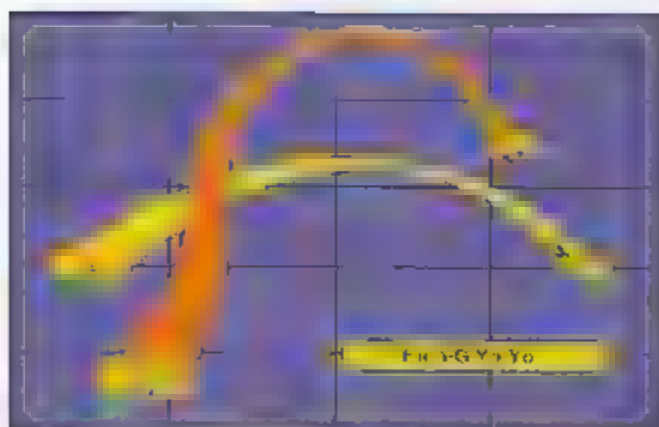
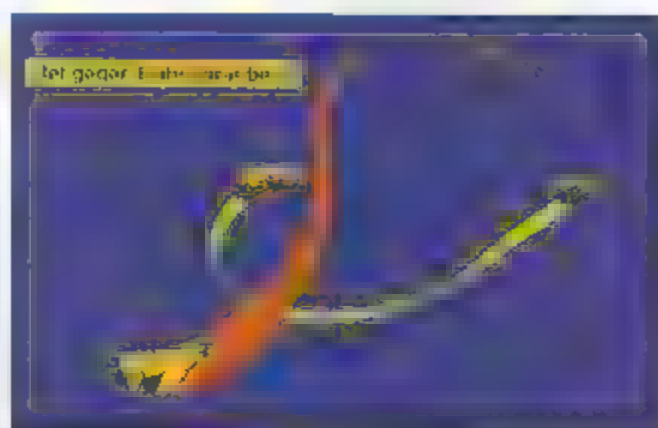
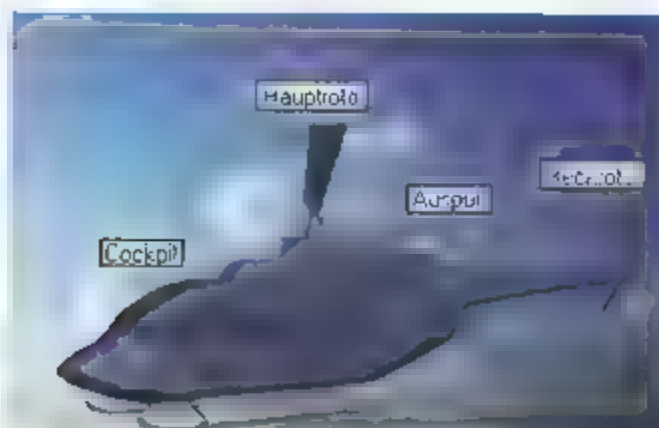
die mit einigen interessanten Möglichkeiten gepaart: den Hubschrauber aus der heutigen Flugwelt unentbehrlich gemacht hat. Glücklicherweise haben sich einige Softwarehäuser doch an dieses komplizierte Thema herangewagt. Dabei hat man einige Vereinfachungen bei der Steuerung vorgenommen, damit der Spielspaß nicht auf Ko-

sten der technischen Komplexität geht. Selbst das bloße Abheben ist in der Wirklichkeit eine schwierige Angelegenheit. Ganz zu schweigen vom Manövrieren in schwierigem Gelände oder vom Abtauchen in Bodennähe. Trotz einiger nicht ganz realistischer Flugeigenschaften, ist bei den meisten Simulationen der Reiz des Besonderen beim Fliegen nicht

verloren gegangen. Interessant wird der Helikopter in erster Linie durch das senkrechte Starten und Landen in jedem Gelände und die geradzuextremen Tiefflugeigenschaften. Hier spielt der Hubschrauber seine ganze Wirkung aus. Ob in der Realität oder in einer Simulation, das Bewegen in Tälern und Schluchten mit extrem niedriger Höhe macht das Fliegen eines Hubschraubers zu einer wahren Herausforderung.

Und er fliegt doch

Aber auch von der technischen Seite ist der Helikopter etwas ganz Besonderes. Der notwendige Auftrieb, den bei einem normalen Flugzeug die Tragflächen erzeugen, wird hier durch die senkrecht zur Heli-



schon beginnt er Geschwindigkeit aufzunehmen. Ein Zurückziehen bringt die Nase des Helikopters nach oben und er wird langsamer. Eine Bewegung des Joysticks nach links oder rechts versetzt ihn in eine Wendebewegung. Alle Bewegungen werden somit durch die Rotorverstellung erreicht.

Taktische Manöver

Im Unterschied zu einem Jet sollten Sie beim Fliegen eines Helikopters immer die Bodendeckung ausnutzen. Bewegen Sie sich im offenen Gelände, dann sind Sie durch Ihre niedrige Geschwindigkeit ein ideales Ziel für jeden Gegner. Dadurch ist es auch sehr schwer, sich durch Flucht einer Auseinandersetzung zu entziehen. Sie

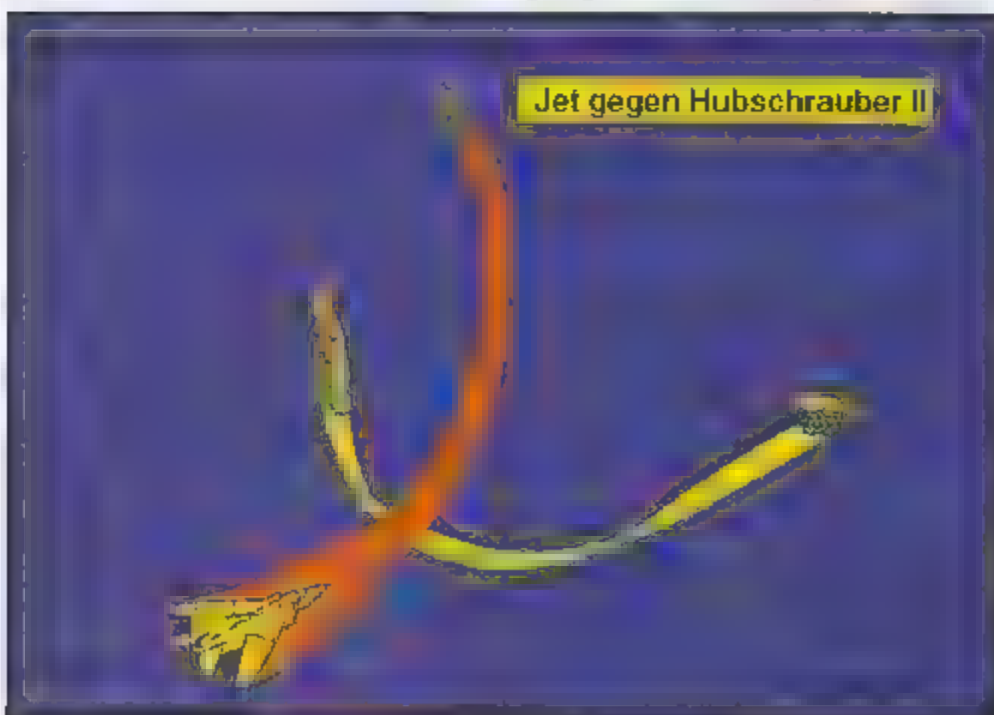
sind gezwungen in Bodennähe zu entkommen oder sich dem Kampf zu stellen. Somit ist der Hubschrauber in der Auseinandersetzung mit einem Überschallflugzeug ein eher passives Fluggerät, das aus sicherer Deckung heraus operiert. Vergleichen Sie die Flugleistungen zwischen Jet und Hubschrauber, dann ergibt sich dieses Verhältnis von selbst. Daraus ergibt sich eine einfache Regel: Wenn Sie in Bodennähe mit Ihrem Hubschrauber nicht entdeckt werden, bietet das den besten Schutz. Trotzdem gibt es einige taktische Ansätze, die Ihnen in einer gefährlichen Situation weiterhelfen. Daher an dieser Stelle strategische Spielzüge, die Sie sowohl bei einem Aufeinandertreffen mit einem Jet als auch bei einem Kampf mit einem feindlichen Hubschrauber nutzen können. Zum Teil können Sie auch die Flugübungen, die wir bereits im letzten Teil unseres Kurses kennengelernt haben, hier in Ihrer Hubschrauber-Simulation einsetzen. Auf jeden Fall erweitern diese taktischen Überlegungen den Spielspaß um ein Vielfaches.

Jet gegen Hubschrauber I

Kommt es doch einmal vor, daß Sie ohne Deckung auf einen Jet treffen, dann sollten Sie bei Sichtkontakt in eine sofortige Wende übergehen. Durch die hohe Geschwindigkeit des Jets schießt er an Ihnen vorbei. Nun haben Sie den Vorteil auf Ihrer Seite. Sie befinden sich für wenige Augenblicke direkt hinter dem Flugzeug. Nun

kopterachse stehenden Rotoren erzeugt. Der eigentliche Antrieb reicht vom normalen Kolbenmotor bis zum modernsten Raketenantrieb. Alle Varianten haben eines gemeinsam: Sie können in alle denkbaren Richtungen fliegen und in der Luft direkt auf einer Stelle verharren. Richtungsänderungen des

Helikopters geschehen ausschließlich durch Veränderungen am Heckrotor und durch Veränderungen des Anstellwinkels der Rotoren. Um beispielsweise vom Schwebeflug in den Horizontalflug zu gelangen, wird der Hubschrauber einfach durch das Verstellen der Rotorblätter nach vorn geneigt und





Der russische Hind Gunship Helikopter – sehr langsam, aber wegen seiner Bewaffnung gefürchtet.

nutzen Sie die Chance, aus einer guten Schußposition einen gezielten Schuß abzugeben. Der Jet wird versuchen auszuweichen und sich der Situation zu entziehen. Für das Erste ist die drohende Gefahr abgewandt!

Jet gegen Hubschrauber II

Auch in der zweiten Situation treffen Jet und Hubschrauber frontal aufeinander und Sie treten augenblicklich in Ihrem Helikopter eine abrupte Wendung ein. In dem Augenblick als er Sie passiert zieht der Flieger seine Maschine nach oben. Sofort gehen Sie ebenfalls in einen Steigflug über. Schon befinden Sie sich auch hier hinter dem Widersacher und können mit einer Rakete dem Treiben ein Ende setzen.

Side Flare Quick Stop

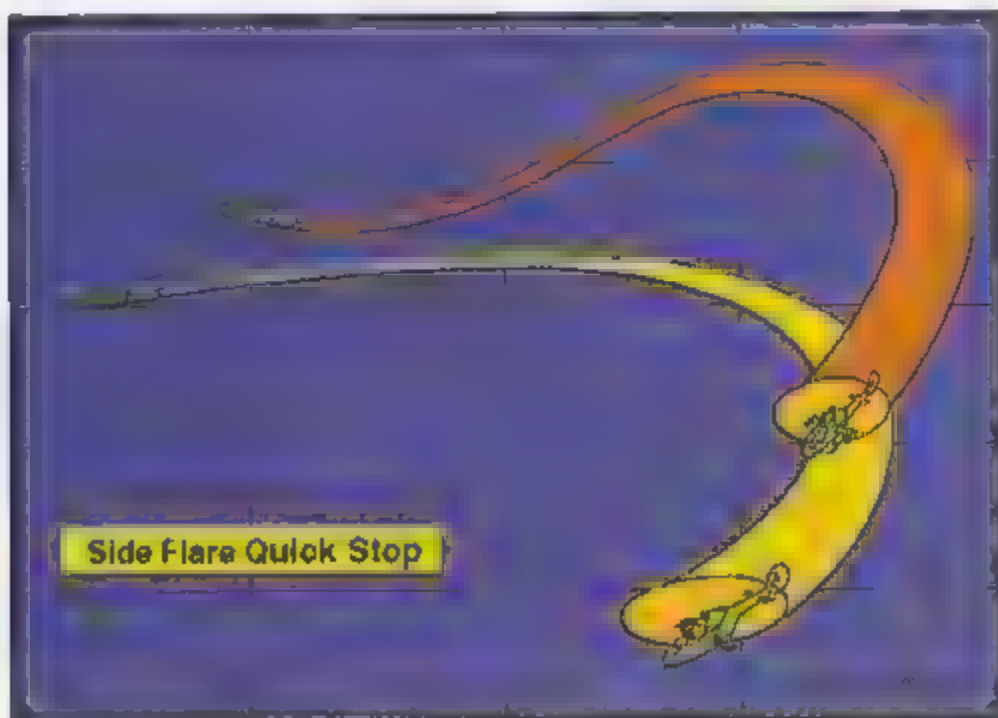
Diese Übung findet ausschließlich im Gefecht zwischen zwei Hubschraubern seine Anwendung. Hat sich also ein feindlicher Helikopter an Ihre Fersen geheftet, beginnen Sie mit einem sofortigen Steigmanöver. Dadurch verlieren Sie zunächst an Geschwindigkeit. Parallel dazu leiten Sie einen Kurvenflug ein. Dadurch wird es dem Gegner erschwert Sie durch die reduzierte Geschwindigkeit zu treffen. Da Ihr Feind diesen Steigflug in diesem Maße nicht sofort ebenfalls vollführt, wird er Sie durch die höhere Geschwindigkeit überholen und schon haben

Sie den Spieß umgedreht. Sie haben die Oberhand gewonnen.

High-6 Yo-Yo

Diese Flugfigur kennen Sie bereits aus der Flugschule bei modernen Überschallfliegern. Diese Übung dient in erster Linie dazu eine bereits vorteilhafte Position gegenüber dem Gegner beizubehalten. Sobald der Verteidiger merkt daß er von Ihnen attackiert wird geht er in eine enge Kurve. Nun laufen Sie Gefahr den Gegner ungewollt zu passieren. Um diese Situation zu bereinigen ziehen Sie Ihr Fluggerät nach oben und reduzieren damit Ihre Ge-

schwindigkeit. Sie gehen ebenfalls in eine Wende. Nach wenigen Augenblicken haben Sie Ihren Widersacher wieder im Visier. Nun gehen Sie in einen Sturzflug über und zwingen den Gegner nach unten zu ziehen. Ein vorzeitiges Ende bahnt sich für Ihren Widersacher an. Versuchen Sie alle vorgestellten Übungen mit Ihrem Simulationsprogramm. Auch die Lektionen aus der letzten Folge von Simulation für Fortgeschrittene sollten Sie probieren. Sie werden sehen schnell gewinnen Sie jeden Luftkampf und müssen nicht ständig neu beginnen.



Mit dem Side Flare Quick Stop ist es einem geschickten Piloten möglich, sich an das Heck eines unliebsamen Verfolgers zu heften.

Fliegen wie die Profis

Um wirklich alle Möglichkeiten eines Hubschraubers auszunutzen, sollten Sie unbedingt die Anschaffung eines zweiten Joysticks erwägen. Mit dem ersten steuern Sie die Steig- und Senkbewegung des Hubschraubers. Sie simulieren also Bewegungen des Hauptrotors. Mit dem zweiten Joystick steuern Sie den Heckrotor. So können Sie problemlos durch die engsten Schlingens steuern oder in Sekundenschnelle durch Bewegung beider Joysticks eine Wendung um 180 Grad ausführen. Wer mit dem Comanche von Novologic schon mit zwei Joysticks geflogen ist, wird dies sicherlich bestätigen.



Tricks und Tips in der Luft

Extrem gute Tiefflügeigenschaften und eine phänomenale Wendigkeit sollten Sie unbedingt ausnutzen. Wenn dann noch einige taktische Spielereien hinzukommen, dann sind Sie für Ihre Hubschrauber-Simulation gerüstet. Trotzdem gibt es einige Ratschläge, die Sie in Ihrer Simulationen nie vergessen sollten.

In die Flucht geschlagen

Wenn Sie trotz aller Vorsichtsmaßnahmen doch einmal in einen Hinterhalt geraten, so fliehen Sie nicht blind vor dem Feind. Da ein Hubschrauber nach hinten keinerlei Abwehrmöglichkeiten besitzt, sind Sie bei einer unüberlegten Flucht ein ideales Ziel für Ihren Feind. Versuchen Sie auch bei einer ausweglosen Situation in Schußposition zu kommen.

Drehen Sie sich in Richtung Ihres Widersachers und fliegen Sie mit hoher Geschwindigkeit auf das Ziel zu. Damit nehmen Sie dem Feind die Zeit zum genauen Platzieren seiner Waffen und Sie haben die Chance, ihn ebenfalls zu treffen.

Deckung ist alles

Eine ideale Taktik beim Angriff auf unbewegliche Ziele ist das Operieren aus einer Deckung heraus. Sie pirschen sich vorsichtig und unter Ausnutzung des Terrains an den Gegner heran. Aus sicherer Entfernung tauchen Sie dann für wenige Augenblicke auf, platzieren einen gezielten Schuß und verschwinden wieder in Ihrer Deckung. Dieses Spiel wiederholen Sie so oft bis der Gegner kampfunfähig oder ihr Versteck nicht mehr sicher genug ist. Der Widersacher hat bei dieser Taktik kaum eine

Chance Sie auszumachen oder ernsthaft zu gefährden (siehe Grafik).

Raketen voraus

Bei einer Auseinandersetzung mit feindlichen Hubschraubern kommt es vor, daß mit Raketen auf Sie geschossen wird. Neben dem Einsatz von Störsystemen, die wir auch von den Jetsimula-

tionen her kennen, bietet ein Hubschrauber eine weitere Abwehrtaktik. Sie fliegen mit Ihrem Helikopter einfach in Bodennähe. Fliegen entlang von Flußtalern und Gebirgsketten. Durch Ihre Bewegung können die heranfliegenden Raketen ihr Ziel nicht verfolgen und explodieren ohne Wirkung. Diese Taktik sollte allerdings nur im äußersten Notfall benutzt werden, da ein gewisses Risiko schon besteht und es nicht garantiert ist, daß Sie auch wieder heil aus der Situation kommen. Diese Taktik funktioniert auch nicht bei wärmesuchenden Flugkörpern.

Das Gelände als Tarnung

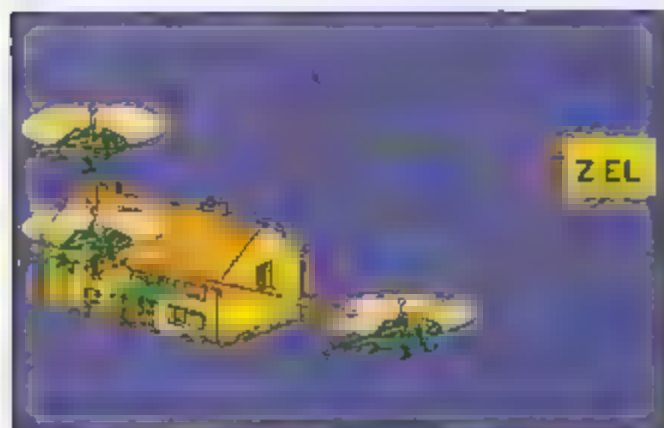
Den größten Schutz gewährt beim Überlandflug das Fliegen in niedrigster Höhe. Dies geht natürlich auf Kosten der Geschwindigkeit. Die eigentliche Kunst besteht darin, sich im Gelände zu verbergen und jede Art von Deckung zu nutzen. Hinter Hügeln und Bergen kann sich der Hubschrauber verbergen. Gebäude und Bäume bieten ein ideales Versteck. Hier können Sie zeigen wie gut Sie mit Ihrer Simulat-

on schon umgehen können. Bei hoher Geschwindigkeit haben Sie alle Hände voll zu tun, um allen Hindernissen auszuweichen und trotzdem nicht die Deckung zu verlassen.

Nutzen Sie Ihren Wingman

Einige Simulationen bieten Ihnen die Chance, Einsätze zu zweit zu fliegen. In der Realität wird das paarweise Fliegen oft genutzt, da ein Hubschrauber nach hinten eine sehr eingeschränkte Sicht hat, operieren die beiden Helikopter in unterschiedlichen Höhen und verschaffen sich so genügend Überblick über das Gebiet. Aber auch im direkten Kampf kann eine paarweise Vorgehensweise eine lebenswichtige Taktik sein. Wenn Sie gegen ein feindliches Ziel vorrücken, kann Ihr Wingman Ihnen den Rücken gegenüber dem Feind freihalten. Also nutzen Sie Ihren Wingman als Angriffsspitze oder als Deckung.

In der nächsten Ausgabe begeben wir uns in ein anderes Medium. Wir tauchen hinab in die Tiefen des Meeres. Auf den Spuren von Kapitän Nemo fluten wir die Tanks und folgen den U-Booten in den Ozean der Simulationen. Neben den taktischen Manövern gehören auch Tips und Tricks und ein wenig Technik dazu. Bis dahin wünschen wir Ihnen Hals- und Beinbruch mit Ihrem Hubschrauber.



Simulation

Comanche
Gunship 2000
3D Helicopter
HX Attack Chopper
The Helicopter War

Hersteller

Navalogue
MicroProse
Star a
Electronic Arts
Core Design Limited

Sound Galaxy NX Pro 16

Das Stören nach

Was wäre ein Spiel ohne Musik, den fetzigen Sound, der jede Spielsequenz begleitet. Sicher, es gab Zeiten, da begnügte sich der Enthusiast mit quäken- den Tönen aus dem systemeigenen Laut- sprecher, freute sich, wenn sich Intonationen als verständliche Wort- gebilde entpuppten. Im Zeitalter von Compact Disk und CD-Rom-Laufwerken, mini- aturisierten HiFi-Verstärkern und Virtual Reality gehört der CD-Sound zum guten Ton.

Leider ist der "normale" Computer nicht in der Lage, hochwer- tigen Sound zu produzieren. Abhilfe schaffen hier Soundkar- ten, von denen eine breite Palette zur Auswahl steht. Dom- nierten lange Zeit die SoundBlaster-Karten, so macht jetzt ein Emporkömmling allen Sound Systemen den Rang streitig: Sound Galaxy NX Pro 16

Fünffach kompatibel

Die Voraussetzungen für den Angriff auf die Bastion der bisher führenden Karten sind denkbar gut. Als bislang einzige Sound- karte unterstützt die Sound Galaxy NX Pro 16 alle fünf wichtigen Musikstandards. AdLib, SoundBlaster Pro, Covox Speech Thing, Disney Sound und Microsoft Windows Sound System. Damit bringt jedes Spiel seinen Sound voll zur Geltung. Sicherlich gibt es noch andere Standards. In der Regel stellt dies jedoch kein



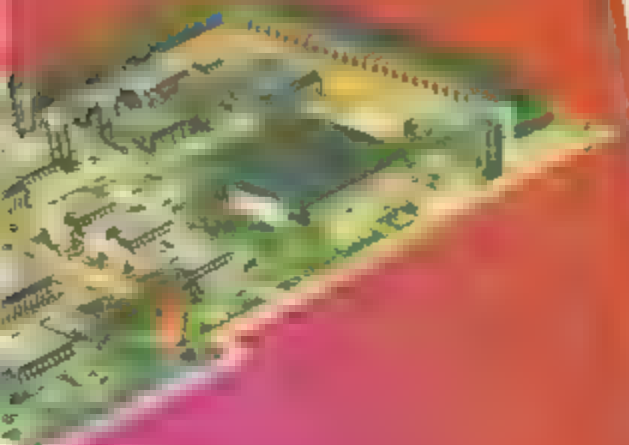
Für die Zukunft gerüstet. Auf der Sound Galaxy NX ist eine An- schlußmöglichkeit für verschiedene CD-ROM- Typen vorgesehen.

Problem dar, da derartige Anwendungen ihrerseits einen der fünf genannten unterstützen. Der Lieferumfang der Sound Galaxy ist beachtlich. Neben umfangreicher Dokumentation gehört ein Mikrophon, ein Lautsprecherpaar, Kopfhörer sowie mehrere Ver- bindungskabel zum Anschluß an Stereoanlagen oder CD-ROM zum Standardlieferumfang. Selbst an ein längeres Verbindungs- kabel des PC-internen Lautsprechers mit der NX Pro 16 hat man gedacht. Und auch die Software kann sich sehen lassen.

Umfassend ausgestattet

"HSC Interactive" ist ein vollständiges Multimedia-Autorensystem. Das Programm integriert Bilder, Grafiken und Animationen. Live- Video-Einspielungen, die mit Musik und Stimmen von externen Geräten hinterlegt werden können, lassen sich schnell und ein- fach in bestehende Anwendungen einbinden. "Monolog für Win- dows" test Texte, Daten und Informationen aus Textverarbeiten- gen, um diese in Tabellenkalkulationen und Datenbanken zu im- portieren oder als Electronic Mail an andere Stationen in einem Netz zu senden.

"Window OLE" öffnet dem HiFi-Freak Tür und Tor. Es ist ein ein- fach zu bedienendes Kontrollteil für Tape-Decks. Sämtliche Funk- tionen sind grafisch dargestellt. Wer sich vom Start weg mit dem



Schneiden von Musik beschäftigen will - hier ist das Werkzeug. Gleich welches Eingangssignal über die Sound Galaxy NX Pro 16 in den Computer eingespielt wird, ob Mikrofon, CD, Tape Deck oder Spiele-Sounds, Windows OLE erlaubt das Schneiden, Aufzeichnen, Wiedergeben und Mixen beliebiger Stereo-Soundfiles. Selbstverständlich läßt sich jede neue Musiksequenz als Datei speichern und beliebig neu verwenden. Ähnliches leistet "Voyetra Audio Station". Es ist ein einfaches aber wirkungsvolles Kontrollpult, um angeschlossene CD-Spieler Wave- und Midi-Files zu bearbeiten. Ergänzend hierzu steuert der "CD-Player" alle Funktionen angeschlossener CD-Spieler oder CD-ROM-Laufwerke. Um gleich "loslegen" zu können, bietet die Sound-Tracks-Collection ein umfangreiches Repertoire an Melodien zum Anhören, Schneiden, Üben und Mixen. Treiber für Windows 3.1 sind selbstverständlich und die umfangreichen Utilities runden das mitgelieferte Softwarepaket ab. Hier findet der Benutzer Diagnose- und Testprogramme, Lautstärkecontroller, unterschiedliche Treiber sowie ein softwaremäßiges Setup-Programm für die Sound Galaxy NX Pro 16.

Einige Handgriffe

Zum Einbau in den Computer ist ein voller 16-Bit Steckplatz notwendig. Die werkseitig eingestellte Hardwarekonfiguration ist auf den Einsatz in gängigen Computersystemen abgestimmt. Sollten später Konfigurationen notwendig sein, erfolgen diese weitgehend per Software. Die am häufigsten vorkommenden

HISTORYLINE



HISTORYLINE - das ist die Verknüpfung eines authentischen Strategiespiels mit illustrierter Zeitgeschichte. Aufwendige Recherchen und technische Neuentwicklungen wurden betrieben, um Ihnen die Entstehung, den Verlauf und das Ende des 1. Weltkriegs nahezubringen.

Wenn Sie sich für HISTORYLINE entscheiden, können Sie nicht mehr, daß Sie den gehobenen Unterhaltungswert von innovativen Computerspielen zu schätzen wissen.

"Der inoffizielle Battle Isle-Nachfolger HISTORYLINE 1914-1918 erfüllt die in ihn gesetzten Erwartungen voll und ganz und dürfte in wenigen Monaten die oberen Chartpositionen besetzen"

PC GAMES 12/92
Spiel des Monats

"Historisch exakt, spielerisch phantastisch, so gestaltet sich die HISTORYLINE 1914-1918 von Blue Byte"

PLAY TIME 12/92
Spiel des Monats

DM 69,-

Hiermit bestelle ich

zum Preis von nur DM 69,- (nur für PC 3,5")

Meine Adresse

Name Vorname

Straße Nr.

PLZ Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

Unsere Bestellbedingungen

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken, pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über

CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

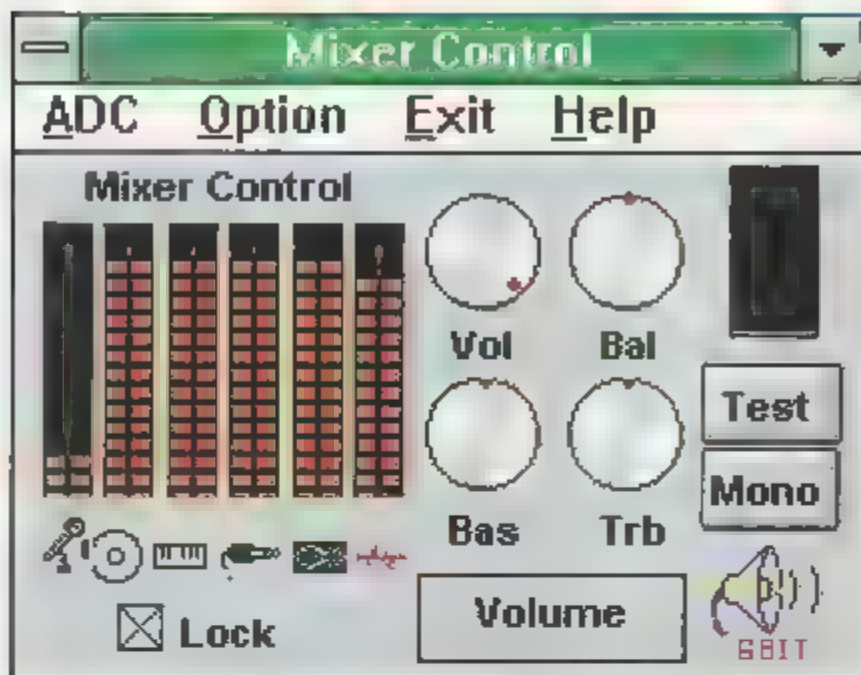
A 93 CP Verlag, Leserservice

Bruneckerstr. 84, 90 461 Nürnberg

Bei Bestellung per Nachnahme ist auch Bestellung per Telefon.

0911 45 74 00 oder per Fax 0911 45 72 79 möglich!

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!



Modifikationen wie IRQ-Nummer oder Einsprungadresse ändert man einfach durch Umstellen der Parameter im Konfigurationsprogramm. Dies kann auch bei laufendem Betrieb des Computers erfolgen. Lediglich Anpassungen von CD-ROM-Laufwerken oder anderer externer Geräte müssen nach wie vor per Jumper vorgenommen werden. Normalerweise sind hier aber nie Änderungen nötig, wenn die Konfiguration einmal steht. Der Einbau der Soundkarte erfordert wenige Handgriffe und ist innerhalb kürzester Zeit geschehen. Gleiches gilt für die Windows-Software. Als echte 16-Bit Stereo-Soundkarte mit Samplingraten von 4KHz bis 44,1KHz sind die Erwartungen an den Sound entsprechend hoch. Bereits nach dem ersten Probeauf mit einem der beigelegten gesampelten Sounds strahlt die NX Pro 16 alle Zweifler Lügen: Aus dem Computer dröhnt ein nem Stereo-Sound in CD-Qualität um die Ohren.

Balance, Lautstärke, Höhen und Bässe - im Windowsfenster ist die optimale Abstimmung kein Problem mehr.

daß die Entwickler daran gedacht haben, den linken und rechten Kanal (Stereo-Balance) separat beeinflussen zu können. Wer Audio-Signale miteinander mischen möchte, wird sich über die im Bereich von +15 dB bis -15 dB einstellbaren Tiefen und Höhen freuen.

Standardmäßig lassen sich Mitsumi und Panasonic AT-Bus CD-ROM-Laufwerke an die Sound Galaxy NX Pro 16 anschließen. Mit entsprechendem SG-Adapter ist jedoch auch der Anschluß eines Sony AT-Bus CD-ROM-Laufwerkes problemlos möglich. Gerade im Bereich der CD-ROM-Laufwerke ist die Sound-Karte für die Zukunft gewappnet. Optional ist eine vollständige SCSI-Schnittstelle erhältlich, die auf einem freien Steckplatz adaptiert wird. Derart ausgerüstet bietet die Sound Galaxy NX Pro 16 ein komplettes SCSI-Interface, an das sich jedes SCSI-CD-ROM-Laufwerk anschließen läßt.

Mehr als nur eine Empfehlung

Im Spieleinsatz überzeugt die Soundkarte nicht nur mit hervorragender Tonwiedergabe, sondern vor allem durch die tatsächlich vorhandene Kompatibilität. Bei keinem Spiel war eine Umkonfiguration notwendig. Die verschiedenen Sound-Standards sind derart gut implementiert, daß wir keine unangenehmen Überraschungen erlebten. Die Sound Galaxy NX Pro 16 ist mehr als nur eine Empfehlung. Derzeit läßt die Karte ihre Konkurrenten weit hinter sich. Einziger Wermutstropfen ab dieser ausgezeichneten Vorstellung ist der Preis, der bei zirka DM 500,- liegen soll. Derzeit sind die Dokumentationen noch in englischer Sprache beigelegt. Bis zum Sommer sollen jedoch die deutschen Übersetzungen verfügbar sein. Angesichts des umfangreichen, im Sound-Paket enthaltenen Zubehörs und der ausgezeichneten Leistungsfähigkeit kann man nur eines sagen - Spaß von Anfang an.

Bernhard Reimann ■



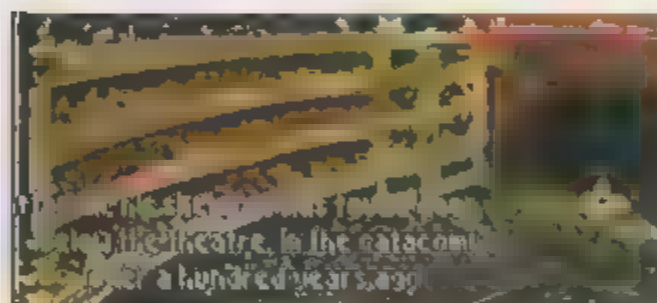
Return of the Phantom

Game of the Night

Nach dem Erfolg, den Microprose mit seinem Adventure-Auftakt Rex Nebular feiern konnte, liefern die Unterhaltungsprofis jetzt den nächsten Adventure-Titel, der sich zum Verkaufsschlager entwickeln könnte.

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch eine Demo-Version des neuesten Microprose-Projektes. Das

hinter die Kulissen des berühmten Opernhauses. Der Augenschmaus stellt aber auch etwas gehobene Systeman-



Grafik Adventure Return of the Phantom wird die Herzen aller Musical-Freunde höherschlagen lassen. So die Hintergrundstory an Andrew Lloyd Webbers "Phantom der Oper" anknüpft. Am Abend der Premiere des legendären Welterfolgs "Don Juan" geschieht ein mysteriöses Verbrechen. Seltsame Parallelen zu den Geschehnissen von 1881 sind unverkennbar. Trotzdem glaubt niemand so recht an einen Zusammenhang. Wurden die Gebeine des Phantoms doch schon vor über 100 Jahren in der Kanalisation unter der Pariser Oper gefunden. Vom besorgten Opern-Direktor beauftragt, übernehmen Sie die Rolle des Rouls, um die geheimnisvollen Umstände der Greuelstat aufzuklären.

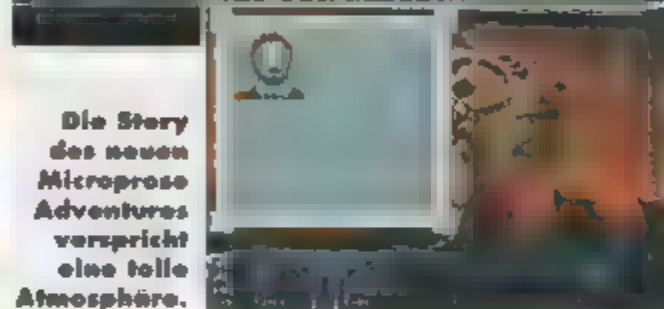
Das Rex Nebular-Spielsystem

Mit dem Rex Nebular Spielsystem und ansprechenden Grafiken, entführt uns Microprose

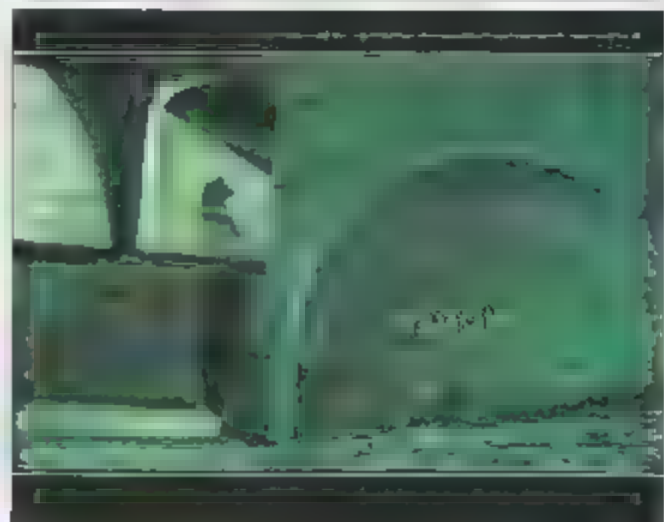
sprünge unter zwei MB Arbeitsspeicher macht das Phantom nämlich keinen Mucks. Darüber hinaus verwöhnt Sie das Programm unter Verwendung einer geeigneten Soundkarte mit stimmungsvoller Hintergrundmusik und digitalisierter Sprache. Die Verkaufsversion ist für den Sommer angekündigt. Nach der welversprechenden Demoversion stellt Return of the Phantom durchaus ein Highlight im sonst so flauen Sommerloch dar. Warten wir also gespannt auf das endgültige Spiel, das uns sicherlich, aufgrund seiner hervorragenden Programmier-technik und seinem Opernflair, für längere Zeit an den Rechner fesseln wird.

Thomas Brenner ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller
 ca. DM 140,-
HERSTELLER
 Microprose
MUSTER von
 Hersteller



Die Story des neuen Microprose Adventures verspricht eine tolle Atmosphäre.



Fields of Glory

Napoleonisch

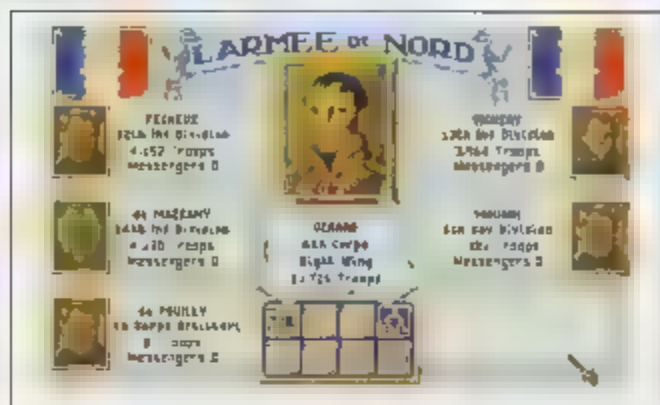
Zwischen 1800 und 1815 stießen farbenprächtige Armeen unter der Führung genialer Heerführer wie Blücher, Wellington und Napoleon aufeinander. "Fields of Glory" von Microprose spielt in dieser guten alten Zeit, als noch Strategie und Taktik statt überlegener Technik die Entscheidung herbeiführten.

Microprose hat sich viel Mühe gegeben, "Fields of Glory" zu einer authentischen Simulation zu machen. Wichtigste Grundlage dafür ist eine hervorragende grafische Aufbereitung, die es möglich macht, nicht nur Symbole auf dem Schlachtfeld zu kommandieren, sondern sich an kleinen, gut animierten Figuren zu erfreuen. Da bekommt man als kommandierender General doch ein ganz anderes Verhältnis zu seinen Untergebenen. Auch die historische Genauigkeit ist, wie von Microprose nicht anders zu erwarten, sehr groß. So finden natürlich alle Schlachten in Originalgelände und Aufstellung statt, und die kommandierenden Offiziere sind genauestens beschrieben. Das Hand-

buch wird vermutlich als Geschichtsbuch zu verwenden sein.

Gute Spielbarkeit

Ein grundlegendes Problem derartiger Schlachtensimulationen ist die Unzahl von Einheiten, die der Spieler steuern muß. Allerdings tritt dieses Problem auch bei realen Armeen auf, und dort wurde vor Urzeiten die Lösung für dieses Problem gefunden, die auch "Fields of Glory" verwendet: hierarchische Strukturen. Das bedeutet konkret, daß Sie nicht jedem einzelnen Regiment, z. B. dem Vierten Korps, Marschbefehle geben, sondern nur dem Kommandeur das Ziel angeben, der dann seine Leute



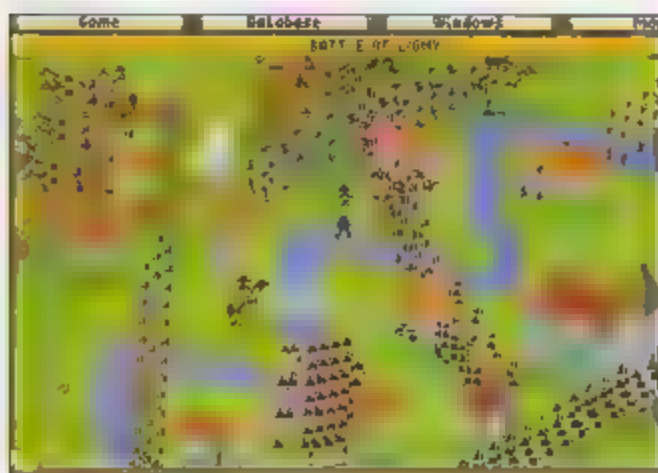
selbständig dort hin bringt. Natürlich kann jederzeit jede einzelne Einheit extra Befehle erhalten, aber eben nur wenn es nötig ist. Unterstützt wird dieses System durch drei Vergrößerungsstufen, wobei auf der kleinsten nur die Divisionsfahnen, auf der größten einzelne Soldaten zu erkennen sind. Sehr schön ist, daß es weder eine Zugfolge noch eine Einteilung des Schlachtfeldes in Felder gibt. Beides trägt zum flüssigen Ablauf des Spiels bei.

Gelungene Umsetzung

Die Kampfkraft der Einheiten entspricht den historischen Vorbildern, vor allem die Rolle der Artillerie ist sehr wichtig, aber das weiß ja jeder "History-fine"-Spieler. Das führt zu dem schönen Effekt, daß Napoleons Originalstrategien auch im

Spiel gut funktionieren, welches Wunder er war ja ursprünglich Artillerieoffizier. Auch Truppengeschwindigkeit und Wetterlage sind wichtige Faktoren, die dazu beitragen, daß "Fields of Glory" eine sehr realistische und doch gut spielbare Simulation der Schlachten des beginnenden 19. Jahrhunderts ist. Und so wird es bald soweit sein, daß Goethes Worte anlässlich der Kanonade von Vainy auch auf uns zutreffen werden: "Und ihr könnt sagen, ihr seid dabei gewesen."

Peter Fraunschütz ■



PREVIEW
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 140.-
HERSTELLER
Microprose
MUSTER von
Hersteller

Es scheint, als würde in dem ausgeklügelten Point-and-Click-Programm, für das man wahrscheinlich Jahre braucht, um es zu beherrschen, nicht ein einziger Aspekt übersehen. Wie im wirklichen Leben auch, haben Sie Ihr Schicksal selbst in der Hand: wenn Sie Ihre "Transaktionen" mit Geld, Wertpapieren, Effekten und Aktien tätigen. Die weltweiten Marktschwankungen, die aktuellen Zinssätze sowie die Hobbys und das Glück anderer Broker bleiben allerdings auch hier unberechenbar. Geschick, Manipulation und ein paar schmutzige Tricks sind nötig, um das eigene Imperium aufzubauen.

Lern- oder Strategiespiel?

Als Spieler können Sie während der großen Depression von 1929 oder in der heutigen Börsenwelt agieren. Auf



Marktschwankungen bleiben für jeden Makler unberechenbar. Zahlreiche Diagramme erleichtern aber die Übersicht.

Bildschirmen sehen Sie die aktuellen Börsenwerte sowie die Schwankungen des US-Dollars, und über ein eigenes Computerterminal lassen sich weitere Informationen zum Markt abrufen. Zu Beginn ist Wallstreet Manager weniger ein reines Strategiespiel als vielmehr ein Lernspiel. Zwar hängt alles von Ihren Entscheidungen ab, und in den ersten Monaten werden Sie eine Vielzahl von Fehlern begehen, aber dank der On-

Wallstreet Manager

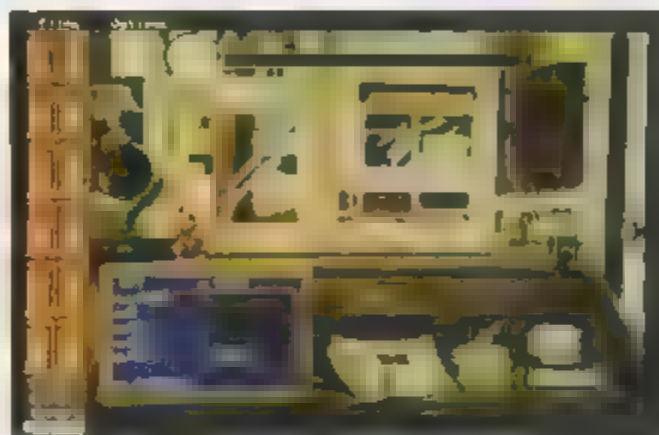
Im Meer der Geldhaie

Dieses von der Börse inspirierte Programm wurde mit tatkräftiger Unterstützung eines Wallstreet-Börsenmaklers geschrieben, was man vom ersten Moment an auch merkt.

line-Hilfe und einer Auswahl an Experten, die Sie einstellen und manchmal auch wieder entlassen, steht Ihre Karriere auf einer recht soliden Grundlage.

Dahem auf den Spotmärkten

Sie haben die Möglichkeit, Personal einzustellen. Sekretärinnen halten den Bürobetrieb am Laufen. Je größer Ihre Sachkenntnis wird, um so mehr Sekretärinnen müssen Sie engagieren, wenn Sie einen eigenen Buchhalter und Rechtsanwalt haben, wollen die



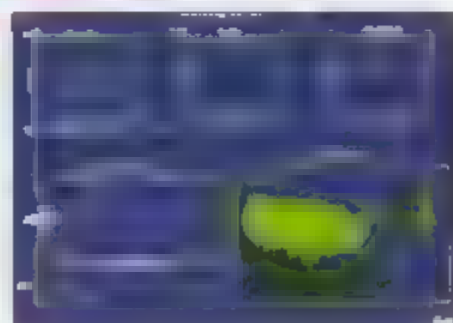
natürlich auch Geld sehen. Das Führen der Bücher, um die Angestellten bezahlen zu können, und das gleichzeitige Streben nach Profit an der Börse ist zu Beginn recht trickreich. Aus diesem Grund können Sie zu Spielbeginn die einfache Entscheidung treffen,

ob Sie gleich von Anfang an so viele Experten engagieren wollen wie möglich oder Ihr Geschäft in kleineren Schritten aufbauen möchten. Nachdem Sie die erste Sekretärin und einen Büroboten für die lästigen Aufgaben eingestellt haben, können Sie die ersten Schritte in der Welt der Börse wagen. Mit Hilfe ihres Terminals bewerten Sie die Preise der wichtigsten Waren: Gold, Öl, Wertpapiere,

Facettenreiches Strategiespiel

Wallstreet Manager beinhaltet noch so viele Facetten, die hier nicht erwähnt wurden, da man ein ganzes Buch damit füllen könnte. Das Spiel erweist sich als intuitiv und wohl durchdacht. Bewährte Strategien aber auch Spieler, die bisher noch kein Interesse an diesem Genre hatten, werden ihre Freude an Wallstreet Manager haben.

Paul Rigby ■



PREVIEW

Preis H. Hersteller noch unbekannt

Hersteller Interplay

Muster von Hersteller

Betrayal at Krondor

Hoffnungsvoll

Raymond E. Feist wurde nach Erscheinen seiner "Riftwar Saga" als der neue Tolkien gepriesen. Der daraus bekannte Planet "Midkemia" liefert auch den Hintergrund zu diesem vielversprechendem Rollenspiel, aber wie man von "Lord of the Rings" weiß, scheitern Umsetzungen hervorragender Fantasy-Literatur des öfteren an der Übermacht ihrer Vorbilder.

Betrayal at Krondor ist ein völlig eigenständiges Abenteuer, dessen Inhalt wahrscheinlich nie in einer anderen Form veröffentlicht wird. Die Zeit nach dem Krieg mit den Tsurani war relativ friedlich im "Kingdom of the Sies" bis die Moreathi (Dunkel Elfen) versuchten ihren alten Herrschern den Valheru (Dragon Lords), wieder ihren angestammten Platz zu verschaffen. Doch die Schlacht um Selthanon wurde von ihnen verloren. Menschen, Elfen und Zwerge konnten erleichtert aufatmen. Locklear war damals noch Squire am Hof von Krondor, mittlerweile gehört er aber schon zu den engsten Vertrauten des Prinzen Arutha und gehört damit zu den Hauptfi-

guren. Feist Fans wissen, daß er in "Prince of the Blood", heimtückisch gemeuchelt wird. Einem Abenteuer, das erst knapp 20 Jahre später spielt. Diese noch unbekannte und rätselhafte Kampagne für den PC liegt also zumindest chronologisch gesehen dazwischen. Midkemia bietet optimale Voraussetzungen für jedes Rollenspiel. Unterschiedlichste Kulturen, europäisches Mittelalter vermischt mit orientalischem aus dem südlichen Reich "Great Kesh" und fernöstliche Elemente durch die Tsurani treffen auf relativ engem Raum aufeinander, dazu kommen alle erdenklichen Fantasy-Wesen sowie verschiedene Unterarten der Magie (es wird unterschieden in Idealer

Magie, höherer und niedriger Zauberei). Außerdem bleiben endlose andere Möglichkeiten offen, das gesamte Universum kann über "Rifts" (eine Art Teleporter) überbrückt werden. Reisen durch den Weltraum stellen zumindest auf dem Rücken eines großen Drachen kein unüberwindbares Hindernis dar.

Digitalisierte Fantasien

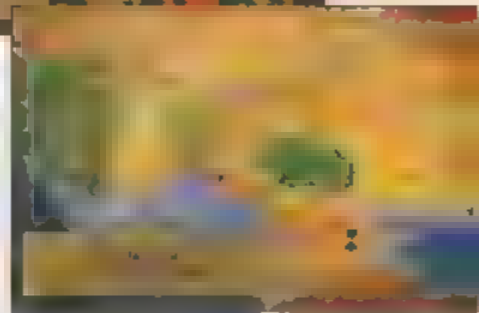
Programmetechnisch gesehen wurde nicht nur im Bereich der Grafik hervorragendes geleistet. Digitalisierte Charaktere bewegen sich nicht nur in Zwischensequenzen, sondern auch fließend im Kampfmodus, der rein strategisch gesehen etwas Ultima V ähnelt. Die sehr detaillierte Heldenbeschreibung überzeugt jedoch bald, daß die hierfür verwendeten Regeln wertvoller und komplexer sind. Zahlreiche Fertigkeiten spielen in ziemlich jeder Lebenslage eine nicht zu unterschätzende Rolle. Wanderungen in Midkemia werden je nach Wahl entweder aus der 3D-Ansicht gezeigt oder aber man schaltet in die Automapping-Funktion, in der man sich etwas schneller fortbewegen kann. Um die Spielbarkeit noch weiter zu erhöhen, kann man einen Weg

anklicken, dem dann ohne weiteren Befehl gefolgt wird. Die Karte läßt sich schließlich noch zoomen, dreht sich bei Richtungsänderungen um den Spieler und scrollt ständig mit, so daß man immer nach "oben" läuft. Über den Kompaß ist die Steuerung das reinste Kinderspiel. In den Städten wurde auf diese feine Ausarbeitung verzichtet, aber einfaches Anwahlmenü mit der Maus besucht man die verschiedenen Händler und sonstige Lokalitäten.

Nach diesem kleinen Vorgeschock bleibt nur die hoffentlich nicht so lange Wartezeit.

Alexander Gethenpohl ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 130,-
HERSTELLER Sierra
MUSTER von Hersteller



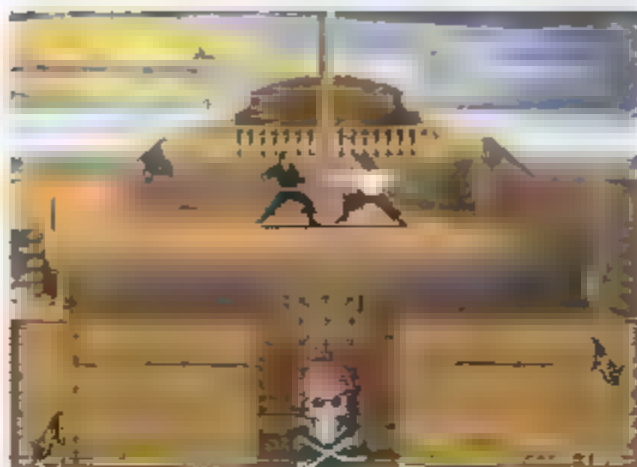
Pirates! Gold

Land in Sicht

Freibeuter, ahoi! Fünf Jahre nach der Veröffentlichung von Pirates! wurde dieses Kultspiel den Fähigkeiten der modernen PCs angepaßt und sticht nun unter der Bezeichnung Pirates! Gold erneut in See.

Diese süchtig machende Mischung aus Strategie, Action und Wirtschaftssimulation entführt den angehenden Seeräuber in die Zeit zwischen 1560 und 1680, als

dringend angebracht. Diese drei Bereiche sind gleichzeitig die auffälligsten Unterschiede gegenüber der Ur-Version, da sich vom Spielprinzip her nicht sehr viel geändert hat



auf den Weltmeeren keine Insel vor diesen blutrünstigen und goldgierigen Banditen mehr sicher war. Pirates! führte monatelang die Bestsellerlisten an, weil es sehr einfach zu erlernen, angenehm zu bedienen und äußerst komplex war. Stets gab es etwas Neues zu entdecken, so daß der Spielspaß so schnell kein Ende nahm. Sowohl auf den klassischen Heimcomputern als auch auf DOS-Rechnern mit CGA- bzw. EGA-Grafikarte wurden nächtelange Duelle ausgetragen. Inzwischen haben hochauflösende VGA-Grafik, Soundkarten und Maus in die PC-Welt Einzug gehalten, eine Verjüngungskur schien also



Leinen los!

Es geht darum, als Pirat in der karibischen See Karriere zu machen. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können Städte überfallen, Handelsschiffe entern, sich mit den Gouverneuren der Küstengebiete arrangieren oder sich auf Schatzsuche begeben. Zunächst müssen Sie Ihr Heimatland auswählen sowie die

Der Klassiker im neuen Gewand.

Epoche, in der Sie Ihr Unwesen treiben wollen. Weiterhin haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Fähigkeiten wie Fechten, Navigation oder medizinische Kenntnisse. Wer auf den Spuren Klaus Störtebakers wandeln möchte, sollte sich möglichst im Umgang mit Säbel und Degen auskennen oder besonders gut mit Kanonen umgehen können.

In den Metropolen der Südsee können Sie sich in Tavernen nach interessanten Neuigkeiten umhören, Mannschaften anheuern oder die Beute an Ihre Besatzung verteilen, bevor diese mit einer Meuterei drohen. Handel mit den ortsansässigen Geschäftsleuten ist ebenso möglich - im Laufe der Zeit kann sich so ein schönes Vermögen anhäufen.

Spektakuläre Gratifikationen

Besonderer Wert wurde seitens der Programmierer auf die hochauflösenden Zwischenbilder gelegt, die sich dem Betrachter in jeder Phase des

Spiels präsentieren. Mit Animationen wurde allerdings gespart: außer einigen Fechtanimationen mit feindlich gesinnten Kapitänen wird Ihnen ansonsten nicht viel geboten. Untermauert wird das Geschehen von mittelalterlichen Lautendängern, die den Spieler auf diese ereignisreiche Zeit einstimmen sollen. Diese Unmengen an Grafik und Sound fordern natürlich einiges an Festplattenkapazität, so daß potentielle Käufer schon einmal etwa 20 MB für dieses Spiel reservieren sollten, wenn sie demnächst ihr Boot durch unsichere Gewässer manövrieren möchten. Die Bedienung läuft dabei vollständig über die Maus, mit der Sie aus den zahlreichen Menüs auswählen. In einem ausführlichen Test wird sich dann zeigen, ob die Neuauflage mehr als audiovisuelle Genüsse zu bieten hat und auch langfristig wie der Vorgänger für Wochen und Monate vor den Monitor bannet.

Petra Maueröder ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 140,-
HERSTELLER Microprose
MUSTER von Hersteller

War in the Gulf

Schreckensvision I

Mit "War In The Gulf" präsentiert Empire den lang erwarteten Nachfolger zu "Pacific Islands". Dabei handelt es sich aber nicht um eine historisch untermauerte Panzersimulation, sondern eher um eine schreckliche Zukunftsvision, die sich im Jahre 1995 abspielt.

In exakt zwölf Jahren unternehmen raffgierige Wüstenbewohner einen zweiten Ver-

such, um das unlängst verlorene Kuwait noch einmal zurückzugewinnen. Mit mehreren Divisionen nehmen sie die riesigen Ölfelder im Norden des kleinen Scheichtums in Beschlag, überwältigen den blitzschnell gebildeten Widerstand und reißen sich anschließend die beiden Inseln Failata und Bu-

biyan unter den Nagel. Damit diese wenig glaubhafte Utopie trotzdem ein gutes Ende nimmt, erklärt sich ein ausgezeichnetes Söldnarheer namens "Team Kuwait" bereit, dem grausamen Treiben Einhalt zu gebieten. Um die ganze Sache ein wenig abzurunden, handelt es sich bei diesen käuflichen Soldaten natürlich um Veteranen aus der "Operation Desert Storm". Der Spieler ist in der Lage, vier Gruppen mit jeweils vier ge-

panzerten Fahrzeugen gleichzeitig in den Krieg zu schicken, wobei Käufern sofort der M1A1-Panzer ins Auge fallen wird. Derart ausgerüstet, müssen zunächst die beiden Inseln befreit werden, um den Grundstein für eine erfolgreiche Mission zu legen. Grafisch läßt die Vorabversion keine Wünsche offen, allerdings bewegt sich "War In The Gulf" hart am moralischen Abgrund, wenn nicht gar einen Schritt darüber hinaus.

Oliver Menne ■



PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 110.-
HERSTELLER Empire
MUSTER von Hersteller

Twilight 2000

Schreckensvision II

Der dritte Weltkrieg wird von vielen mit dem Untergang der Menschheit gleichgesetzt. "Twilight 2000" beweist genau das Gegenteil. Nach den atomaren Angriffen wird der Krieg mit konventionellen Waffen weitergeführt.

Wir schreiben das Jahr 1995. Schauplatz des Geschehens ist Krakau, denn der grauenhafte Krieg hat sich bitt-

nen kurzer Zeit einzig und allein auf Polen konzentriert. Ost- und Westmächte prallen hier erbarmungslos aufeinander und mittendrin befindet

sich ein bunt zusammengewürfelter Haufen, der um das blanke Überleben kämpft. Um die ohnehin schon brenzlige Lage noch ein wenig zu forcieren, hat sich diese unscheinbare Gruppe außerdem gegen Baron Czorny und

seine schwarze Legion zu verteidigen. Dieser überzeugte Aristokrat möchte die Gunst der Stunde ergreifen und sein geliebtes Heimatland als Alleinherrscher regieren...

"Twilight 2000" entwickelt sich zu einer interessanten Mischung aus Panzersimulation und Rollenspiel. Als fleißiger Held kann man über 60 Fähigkeiten trainieren, eine von insgesamt 30 Nationalitäten annehmen und auf ein schier unerschöpfliches Repertoire an Waffen und Fahrzeugen zurückgreifen. Längere

Strecken werden hinter dem Steuer eines Panzers zurückgelegt, wobei man sich schon einmal auf heiße Verfolgungsjagden einstellen kann. Stadtbesuche verlaufen hingegen im bekannten Adventurestil und werden deshalb per pedes erledigt. Die Vorabversion konnte vor allem durch ihre schnellen Polygongrafiken überzeugen, so daß man auf "Twilight 2000" durchaus gespannt sein darf.

Oliver Menne ■



PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 110.-
HERSTELLER Empire
MUSTER von Hersteller

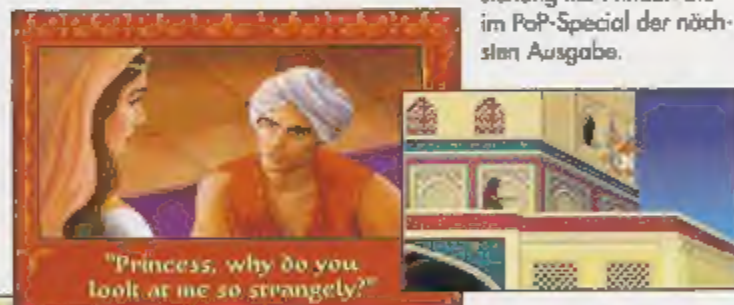
COMING UP!

Syndicate

Einen ersten Eindruck vom neuen Strategiespiel des Populous-Teams Bullfrog konnten Sie schon durch unsere Coverdisk gewinnen. Ein umfassendes Review untersucht in der nächsten Ausgabe alle Stärken und Schwächen des sehr actionbetonten Spiels.

**Prince of Persia 2**

Vor Jahren schon war der Vorgänger ein absoluter Renner, zumal Prince of Persia trotz kaum vorhandener Hardwareanforderungen jede Menge an Spielspaß bot. Was der Nachfolger bietet und wie es zu seiner Entstehung kam finden Sie im PoP-Special der nächsten Ausgabe.

**Coverdisk**

Einen absoluten Knüller haben wir für Sie an Land gezogen: Auf der nächsten Coverdisk finden Sie einen voll spielbaren Tisch der langerwarteten Flippersimulation Pinball Dreams mit stundenlanger Spaßgarantie. Das sollten Sie nicht verpassen...



Die nächste PC Games erscheint am 14. Juli im Zeitschriftenhandel!

Impressum**Verlagsanschrift**

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Immers Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift

CI Verlag Redaktion "PC Games"
Hauptstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur

Christian Gehenpoh

Leitender Redakteur

(verantwortlich für inhaltlichen Inhalt und Anzeigen)

Christian Müller

Redakteur PR

Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung

Arthur Krehl

Korrektor und Bildredaktion

Michael Erwin

Redaktion England

Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter

Thomas Barwick, Thomas Brenner,
Peter Freunth, Lars Geiger, Alexander
Gehenpoh, Hans Igisch, Wilfried Lind,
Petra Maueröder, Oliver Meme,
Paul Raby, Rainer Rosshirt,
Albert Warnecke,

Layout:

Hansgeorg Mafner, Simon Schmid,
Michael Schmitt, Dieter Steinhilber

Grafisches Konzept

Christian Müller, Dieter Steinhilber

Geschäftsführer

Adolf Silbermann

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter

Roland Bollendorf

Werbung

Sofiane Gehenpoh

Anzeigenkontakt

VELTOR Medienmarketing GmbH
Folkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck

Cooper Clegg Ltd
Tewkesbury England

Abonnement

PC Games kostet im Jahres-Abonnement
DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens
für ein Jahr.

Haftungs- und Programm

Mit der Entsendung von Manuskripten
über Art gilt der Verfasser die Zusen-
dung zum Abdruck in den von der
Verlagsgruppe herausgegebenen
Publikationen. Eine Gewähr für die
Richtigkeit der Veröffentlichung kann
nicht übernommen werden.

Bilderrrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen, schriftlichen Genehmigung
des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk

Alle auf der PC Games Coverdisk ver-
öffentlichten Programme sind urheber-
rechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen, schriftlichen Geneh-
migung des Verlags. Der Ver-
lag übernimmt keinerlei
Haftung für evtl. auftretende
Fehler oder Schäden. Für
den Inhalt der Programme
sind die Autoren
verantwortlich.

